#04
agosto 2011

retro maniac

old school - classic games - indiezone - nev iles - retro!

124 PÁGINAS REPLETAS DEL MEJOR RETRO!

ocarina of time 3d

Vuelve Link en un remake muy especial de una de las mejores aventuras de todos los tiempos, y esta vez en 3D de verdad...

pc-engine

reportaje especial

Repasamos el nacimiento y desarrollo de la plataforma surgida de la unión entre NEC y Hudson. ¡Larga vida a PC-Engine!

Road Fighter (MSX) • **The Legend of Zelda** (NES) • **Yie Ar Kung-Fu 2** (MSX) • **Flashback** (Amiga) • **Monster Mauler** (Arcade) • **Titus the Fox** (PC) • **Saint Dragon** (Amiga) • **Metal Slug** (Arcade) • **The Goonies** (C64)

es gratuita. Por favor, descárgala desde: **www.retromaniac.es** I This magazine is free. Please, download it from this

Por: **Marcos**

Marcos Lozano Carrero (7 años)

s link: **www.retromaniac.es** | Esta revista es gratuita. Por favor, descárgala desde: **www.retromaniac.es** | This maga

¡Hola!

¡Hola! El tiempo pasa volando. Hace poco más de un año iniciamos un pequeño proyecto que se cristalizó en el blog y la revista que estás leyendo ahora mismo. RetroManiac nació como una necesidad de sus autores de aportar un granito más de arena a la excelente comunidad retro de habla hispana que existía en aquel entonces. Ahí fuera hay un buen montón de blogs, podcasts y páginas geniales, con gente de mucho talento y esperamos que ahora nosotros también formemos parte de esta comunidad. En RetroManiac además también nos gusta cubrir en cierto modo el mercado de las plataformas de descarga digitales. Son juegos que normalmente no tienen cabida en los grandes medios del sector, o que pasan de puntillas sobre sus nombres sin volver siquiera la vista atrás, perdiéndose muchas veces grandes joyas que no tienen el reconocimiento que debieran. La escena indie, con más fuerza que nunca, las múltiples plataformas sobre las que se puede programar actualmente de forma más o menos sencilla, aquellas plataformas digitales que comentábamos, o el desarrollo de juegos para máquinas de los 80, constituyen en si mismo un universo fascinante que en ocasiones supera a las todopoderosas franquicias de siempre. Por otro lado los eventos como RetroEuskal o RetroMadrid, encuentros de referencia para los amantes de la retroinformática, atraen cada vez más a curiosos y aficionados captando adeptos gracias a sus cuidadas actividades y programaciones. Lo bueno es que podemos respirar tranquilos de que exista esta "industria" algo paralela, que ha resurgido y que goza de gran popularidad entre jugones de ayer y hoy. Tranquilos de que puedan coexistir los dos mundos y de que por fin, algunas desarrolladoras con solera se hayan dado cuenta de esto. Como Sega, con su redefinición de lo que debe ser un Sonic de última generación en Sonic Generations, o Nintendo, que recupera uno de los mejores juegos de la historia, Zelda Ocarina of Time, adaptado a 3DS. En este número de RetroManiac también repasaremos la obra y milagros de una saga con mucha solera, Gradius, el matamarcianos según Konami, y nos acercaremos a la evolución de Heroes of Might & Magic en nuestro habitual Retrodossier. La consola Pc-Engine de Hudson y NEC ocuparán las páginas de nuestro artículo central, aunque también contaremos con entrevistas interesantes, analizamos juegos como Cray 5 para Amstrad CPC, Hollywood Monsters 2 o Fast Striker y te adelantamos títulos tan sugerentes como RetroCity Rampage, Sturmwind en Dremacast o el prometedor Rayman Origins. ¡Esperamos que no te aburras!

Recordad que os podéis poner en contacto con nosotros o enviar preguntas/sugerencias a través de nuestro e-mail:
retromaniac.magazine@gmail.com

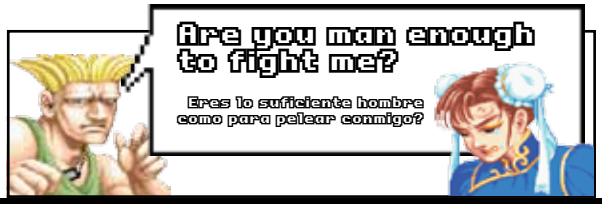
Busca en Facebook RetroManic y hazte amigo.

http://twitter.com/RetromaniacMag

3:54
IT'S DA BOMB!!

C
00
3

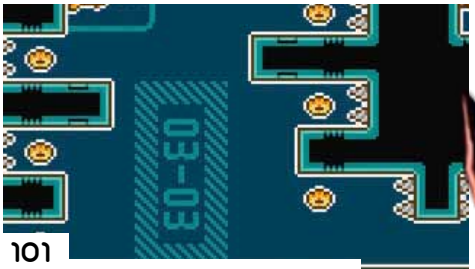
CONTENIDOS



número 4 ¿Tiempos anteriores fueron mejores?

PREVIEWS

36 Rayman Origins
38 Owlboy
39 Sonic Generations
40 Spelunky
40 Mutant Mudds
41 Retro City Rampage
42 Sturmwind



101 The Last Rocket

REVIEWS

86 Stacking
87 Bangai-o HD Missile Fury
88 Fast Striker
90 Death Rally
90 Galaga Legions DX
91 Jamestown: Legend of the Lost Colony
92 Trouble Witches NEO
92 Super Adventure Island 2
93 Outland
94 Superbrothers: Sword & Sworcery EP
96 La Hora Bruja
97 La Mulana
98 Hollywood Monsters 2
100 Cray 5
101 ¡FLASH!

84 The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

FIJOS

10 **Press Start!**
Te traemos las noticias y crónicas más interesantes.

19 **Lanzamientos**
Un pequeño listado con los lanzamientos más interesantes de tu consola/ordenador para los próximos meses.

28 **Visiones del pasado**
Nos damos una vuelta por la jungla de Donkey Kong Country para Super Nintendo.

44 **Entrevista**
Hablamos con Juegaterapia acerca de su labor.

68 **1up!**
Llega la tortuga mutante de Contra III

80 **Gallery**
Las aventuras de LucasArts son nuestras protagonistas.

104 **1up!**
Bison, un tipo duro al final de Street Fighter II

112 **Coverbox**
Una colección de portadas que merecen la pena revisar.

114 **Perfiles**
Nos fijamos en Bullfrog y Toshiyuki Takahashi.

122 **reMake**
La Abadia del Crimen. Un clásico español.

LOADING...

8 **Road Fighter**
Carreras primigenias de Konami.

20 **Monster Maulers**
Originalidad en máquinas arcade.

26 **Saint Dragon**
Salva el universo a lomos de tu dragón.

30 **Flashback**
Rejugamos el fantástico título de Delphine.

32 **Yie Ar Kung-Fu II**
Dar cera, pulir cera...

46 **Titus the Fox**
Plataformas en lejano oriente.

64 **The Legend of Zelda**
Aquí comenzó todo.

78 **The Goonies**
¿Un juego de película?

102 **Metal Slug**
El arcade más salvaje de NeoGeo.

REPORTAJES

42 **PC-Engine**
Repasamos ampliamente el nacimiento y la historia de la máquina de NEC.

66 **Time Extended**
Un paseo a través de la saga Gradius.

70 **10 años de juego portátil**
Nos vamos de paseo con GameBoy Advance para descubrir sus mejores juegos.

106 **Heroes of Might & Magic**
Un vistazo a una de las mejores sagas de estrategia por turnos.

ZONAINDIE

116 **¡Indie!**
Hablamos con Toni Sala sobre el desarrollo en iOS, y te ofrecemos tu ración de juegos independientes.

Road Fighter

Sentando las bases. No fue un juego cualquiera, para el que no lo conozca este título supuso el primer contacto de Konami con los videojuegos de carreras, y podemos considerarlo como la antesala oficial del gran F1 Spirit (el cual repasamos en el anterior número de RetroManiac).

SISTEMA: MSX
AÑO: 1984
GÉNERO: Carreras
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: ****

Tras su paso en 1984 por las máquinas arcade, Konami nos presenta un adictivo juego de carreras de coches para MSX y NES que se juega desde una perspectiva cenital–vertical y cuyo objetivo principal es bastante sencillo (que no fácil): llegar a la meta de las diferentes etapas que conforman los niveles de dificultad del juego, salvando los obstáculos que nos presenta la carretera antes de que nuestro coche se quede sin la necesaria gasolina.

Dificultades como manchas de aceite, bidones que nos lanzan los camiones, estrecheces de la vía y distintos vehículos con más o menos ganas de echarnos a la cuneta. En la versión doméstica se eliminó la parte competitiva que contenía la versión original en arcade, en la cual el juego se comenzaba en la posición 40 teniendo como objetivo el poder llegar a las primeras posiciones.

El juego es considerado por sus seguidores bastante complicado. Mantenerse en pista puede resultar en ocasiones una tarea complicada que además de destreza conllevaba una buena dosis de memoria. Cuando tropezabas con un obstáculo, a pesar de tener alguna oportunidad de enderezar el coche, tenías todas las papeletas para estrellarte. En contrapartida a estos inconvenientes, además de los corazones distribuidos por la carretera y los coches multicolor que nos aportaban una necesaria dosis de combustible, si teníamos la suficiente destreza de mantener nuestro coche en pista el tiempo suficiente, podíamos tener la suerte de ver aparecer los bonus del juego en forma de aviones, trenes que circulan a los lados de la carretera y del que se denominó como "Konami Man" una especie de héroe a lo Superman, que hizo su primera aparición pública en Road Fighter.

Gráficamente cumple de forma notable, volcando su potencial en el diseño de los distintos escenarios de las etapas que conforman el juego (las cuales varian dependiendo de la versión), y que van desde escenarios urbanos, puentes, carreteras costeras o paseos por el campo. No podemos decir lo mismo del sonido, que pasa bastante desapercibido.

Todos aquellos que recordemos Road Fighter, sea cual sea la versión, tendremos en la retina y en la memoria momentos verdaderamente adictivos, de un sencillo, difícil y a la vez brillante videojuego de coches que nació en las mágicas arcades y que actuó como vocero de lo que a la postre sería uno de los mejores videojuegos de coches de la historia de Konami, F1 Spirits.

La 8ª edición de RetroEuskal celebra el 30 aniversario del ordenador IBM 5150

La exposición de este año giró en torno a la máquina diseñada por el gigante azul que se convirtió en el estándar de los ordenadores compatibles como los conocemos actualmente

Un año más RetroEuskal, ha venido a constatar que las máquinas y videojuegos clásicos siguen teniendo muchos adeptos en nuestro país, y que incluso gana fuerza a medida que pasa el tiempo gracias a propuestas como la de **Relevo Videogames** con su juego publicitario **Azzurro8-bit Jam**. Todos los que se acercaron entre los pasados 22 y 25 de julio a la feria de muestras B!E!C! de Barakaldo, en Vizcaya, pudieron pasear por su más de 150 m2 de espacio cedidos por la popular party Euskal Encounter, que celebraba este año su decimonovena edición, ahí es nada. La gran cantidad de asistentes disfrutaron como nunca gracias al gran número de actividades y las interesantes charlas propuestas por la organizadora de este evento, la asociación **RetroAcción**.

En la feria de muestras los asistentes se deleitaron con la amplia exposición que recogía la evolución del IBM Compatible PC, desde su nacimiento con el lanzamiento en 1981 por parte de IBM del ordenador personal **IBM 5150**, que estableciera el estándar industrial en computación personal. La exposición contó con un ordenador 5150 original, aunque también podía verse una estupenda retrospectiva de la evolución que han experimentado los principales componentes hardware y software de los compatibles desde estos inicios hasta nuestros años. Así encontrábamos algunos de los primeros ordenadores clónicos, compatibles con IBM PC pero de menor coste y que realmente contribuyeron al auge de demanda de este tipo de ordenadores. La muestra también recogía computadores tipo **IBM PS/1 y PS/2** así como un gran número de componentes hardware como microprocesadores, placas base, tarjetas de vídeo y audio, etc. Impresionantes las típicas cintas magnéticas gigantes y los primeros discos duros como dispositivos de almacenamiento. Acompañando a la exposición también podían encontrarse una buena representación de programas como sistemas operativos, juegos o aplicaciones de la época, además de algunos ordenadores portátiles.

Proyección de demos. De la noche del viernes al sábado se proyectaron en la pantalla gigante de la Euskal Encounter las demos seleccionadas. La escena 8 bits todavía tiene mucho que decir. Critical Error para Spectrum o la increíble Batman Forever programada por Batman Group para Amstrad CPC dejaron impresionados a gran parte de los espectadores. A la izquierda el IBM 5150 de la exposición.

Charlas muy interesantes

No menos interesantes fueron las diferentes conferencias programadas para el evento. En primer lugar, y por partida doble, **Chris Smith**, ingeniero de software y sistemas que quedará en la memoria de todos por haber logrado descifrar hasta el último secreto de la famosa ULA del ZX Spectrum. Smith, que trabajó a principios de los 80 en empresas tan conocidas como Mikro-Gen Software, siempre ha seguido ligado al mundo del desarrollo del Spectrum, y acudió a esta edición de RetroEuskal para presentar su libro The ZX Spectrum: **"How to design a Microcomputer"**, en el que explica todos los pormenores de su estudio del chip ULA, un viejo desconocido en la comunidad del Spectrum. El chip, desarrollado por la empresa Ferranti de Manchester, ayudaba en los primeros años de los 80 a que los fabricantes de ordenadores pudieran reducir la cantidad de componentes que necesitaban sus máquinas, y por tanto abaratar costes. El modelo específico para Spectrum poseía la particularidad de encontrarse indocumentado, y aunque su comportamiento ya era más o menos conocido debido al desarrollo de emuladores y máquinas clónicas de Spectrum, no ha sido hasta este estudio cuando se han descifrado todos sus secretos. Al día siguiente Chris también nos habló acerca del origen de los motores gráficos y de desarrollo en videojuegos en su charla **"Legacy from the 80's in today's videogames"**,

Actividades para todos. Aparte de las zonas de exposición, de juegos y las charlas había muchas otras actividades programadas. Una de las más aplaudidas era la presencia del dr. Retro y sus ayudantes, que se prestaban a echar un cable a todo aquel que acudia a su mesa con algún problema en su ordenador. El mercadillo retro también obtuvo buena acogida así como las pruebas "olímpicas".

demostrando como máquinas tan anquilosadas como el propio Spectrum, Commodore 64 o Amstrad CPC son en realidad el germen de los motores gráficos y las estructuras de datos que se utilizan en los videojuegos actuales. En su charla repasó como tuvo lugar la evolución de los juegos en este sentido desde principios de los 80, con juegos muy sencillos, pasando por aquellos que utilizaban un motor real tipo **Head over Heels** o **Batman**, en los que las implementaciones matemáticas y renderizado de objetos cobraban una importancia mucho mayor y más compleja. Incluso se atrevió con la explicación de cómo implementar leyes físicas en estos pequeños mundos virtuales.

Tampoco faltaría a la cita **Jon Cortazar**, director ejecutivo de Relevo Videogames que vino a hablar en su charla titulada **"Relevo Videogames: El pasado con más futuro"**, de la situación actual del desarrollo de videojuegos para ordenadores de 8 bits. Cortazar hizo especial hincapié en su último título publicado, Azzurro 8-bit Jam, que ha servido como plataforma publicitaria para un conocido bar en Bilbao y del que ya hemos hablado en RetroManiac. Jon demostraba así como el desarrollo de un videojuego para Spectrum o MSX puede tener salida comercial en la actualidad, animando de este modo al resto de desarrolladores interesados en esta opción.

¡Juegos para todos!

RetroEuskal no sería la misma si los asistentes no hubieran podido disfrutar de los juegos, y la cita no defraudó gracias a que la organización reservó un generoso espacio para distribuir la zona más lúdica del evento, el Juegódromo. Máquinas como **Amstrad 6128, BBC Micro, MSX2** o **Commodore 64**, rivalizaban directamente con un sorprendente **ZX Spectrum**, que se encontraba conectado a la ya conocida **Spectranet**, un interface Ethernet diseñado por **Dylan Smith** que permitía en esta ocasión que el ordenador se descargara directamente los juegos desde un servidor ubicado en Reino Unido, y que los ejecutara prescindiendo de la típica cinta de cassette. Impresionante. Las videoconsolas también estuvieron representadas gracias a la presencia de máquinas como **NES, Master System, Super Nintendo, Megadrive o Atari VCS**, y por supuesto de un gran mueble de **recreativa** cargado hasta los topes de juegos emulados en Mame.

No faltaron tampoco los clásicos ordenadores de 16 bits, como el **Commodore Amiga 500** o cuatro **Atari ST** que sirvieron posteriormente para albergar el torneo en red **MIDI Maze**. El juego, desarrollado por **Xanth Software F/X** en 1987, es considerado uno de los primeros shooters en primera persona en red. Programado para Atari ST, los desarrolladores se aprovecharon del interfaz MIDI que viene incluido por defecto en estos ordenadores para crear una red privada y permitir conectarse hasta 16 ordenadores. La competición no estuvo exenta de tensión y muchas risas hasta que Óscar y Dylan consiguieron la victoria del campeonato y recibiendo por ello una serie de regalos inspirados en la estética del juego.

Una edición más RetroEuskal demuestra el buen estado de forma en que se encuentra. Al gran número de actividades organizadas y conferencias de cierto renombre, se une el ambiente que se respira en este evento. Esperemos que RetroAccion siga demostrando su buen hacer y esfuerzo en este tipo de iniciativas. ¡Hasta el año que viene!

Imágenes: RetroAcción

Encontraréis más información en la página web de la asociación RetroAcción:
http://www.retroaccion.org

Trine 2 retrasado hasta septiembre
El esperado plataformas "mágico" de Frozenbyte Games se retrasa hasta finales del verano, en lo que parece ya una tradición de este plataformas.

25 aniversario de Metroid

La fabulosa saga de Nintendo iniciada en NES cumple un cuarto de siglo

Un 6 de agosto de 1986, (hace ya la tira), aparecería en Japón para Famicom un juego que en cierto modo revolucionaria el género de los plataformas gracias a sus dotes aventurescas, búsqueda de items y acción repleta de disparos. Además, y rompiendo la norma imperante en los videojuegos de la época, el protagonista era en realidad LA protagonista. Nuestra querida Samus, una rubia cazarecompensas de armas tomar había nacido para quedarse durante muchos años y traernos de paso algunos de los mejores juegos de la historia.

Criaturas extrañas, llamadas de socorro espaciales, planetas inhóspitos, Zebes, Chozos, tecnologías extraterrestres, una historia de trasfondo con giros argumentales... La saga ha pasado por mucho, primero en la clásica NES y posteriormente en sus versiones portátiles para GameBoy y el inolvidable Super Metroid, un cartucho que nadie debería perderse. Tras unos años de mutismo, en los que Nintendo se saltó una generación de consola (Nintendo 64) para decepción de todos los seguidores de la zacarecompensas más guapa del universo, tuvo que llegar RetroStudios quien la revitalizó con su excelente trilogía en 3D en Metroid Prime. En esencia Samus y compañía ha llegado a muchos más corazones de jugadores de todo el mundo a pesar de que tampoco son excesivos los títulos en los que ha aparecido esta particular heroina de los videojuegos.

Como sabéis, este año también se celebra el aniversario de la otra gran saga de Nintendo, The Legend of Zelda, y será quizás precisamente por ello que Metroid ha quedado completamente en segundo plano, algo que en RetroManiac nos parece totalmente injusto debido a su calidad y buen hacer que nos podemos encontrar en cada una de las entregas de esta saga. Por eso, lo menos que podemos hacer desde aquí, es recordar el nacimiento del juego y esperar que Samus nos de muchas más alegrías en años venideros, ya sea en Nintendo 3DS o en la nueva Nintendo Wii U. Ella, y nosotros como jugones, nos lo merecemos, ¡felicidades Samus! ●

"La mujer". La mirada perdida al infinito, el inhóspito espacio exterior, la armadura especial de Samus. ¿Es posible que no te guste Metroid?

No os perdáis los juegos indie de Secret Base

Secret Base es un pequeño estudio independiente con sede en Singapur y que ya tiene algunos títulos más que interesantes en cartera. Desde el verano del año pasado llevan dando guerra en la escena, sobre todo en cuanto a juegos realizados en flash, y ya desde su primer **Bitejacker**, un estupendo arcade multidireccional basado en el programa del mismo nombre, se podía apreciar el mimo al pixel y al buen hacer de estos desarrolladores. En cartera también tienen el divertido **Tobe's Hookshot Escape**, un juego de acción y plataformas de scroll automático vertical gratuito, en el que manejaremos a Tobe, quien con su gancho tendrá que ir subiendo ayudándose de un gancho gracias a las plataformas dispuestas. Además puede descargarse por menos de un euro para plataformas Windows Phone 7. Este título por otro lado ha servido de inspiración para **Tobe's Vertical Adventure**, un juego para descarga en algunas plataformas de distribución digital como Steam, en el que por algo menos de 4€, reviviremos las aventuras de Tobe de forma más completa, gracias a sus 4 islas y 64 niveles en total, modo cooperativo y la gran cantidad de desbloqueables que podemos encontrar. Secret Base está además preparando su siguiente entrega con Tobe de protagonista, **Tobe's Great Escape**.

No podíamos olvidarnos además, del último juego de los chicos de Secret Base, **Galactic Commandos 2**, algo distinto en cuanto a estética los anteriores de aspecto pixelado, pero manteniendo una fuerte presencia a juego clásico tipo Megaman. Además es bastante divertido gracias a que manejamos a tres robots con habilidades totalmente diferentes, y gratis por supuesto. ¡Echadle un vistazo a su web (http://www.secretbase.com.sg) y disfrutad con sus juegos! ●

Azzurro 8-BIT Jam en descarga libre

El juego programado por Relevo Videogames para el Azzurro Rock Pub ya puede descargarse en versiones Spectrum o MSX desde la propia web de Relevo: http://www.relevovideogames.com

¡Nuevo shooter para C64 en 16KB!

Edge Grinder es un matamarcianos con un aspecto gráfico similar al famoso Armalyte para esa máquina totalmente indie y que puede comprarse en edición física en RGCD: http://www.rgcd.co.uk/p/shop.html

Remake de Livingstone Supongo para NDS

Hace unas semanas aparecía el remake de uno de los grandes clásicos de los 80, Livingstone Supongo. Llevado a la escena de la época por la ya extinta compañía española Opera Soft, componente de la famosa edad de oro del soft español y creadora (para aquellos con mala memoria) de títulos como Goody, Tha Last Mission o el gran Abadía del Crimen, Livingstone Supongo fue el primer título de la compañia (1986), y fue un bombazo caracterizado por una extremada dificultad. El juego discurría sobre el argumento de una historia real, donde Sr. Horton Stanley se embarca en la búsqueda del Dr. Livingstone en el África del siglo XIX. Armado con cuchillos, granadas, boomerang y una pertiga tendrá que hacer frente a escenarios cargados de una cantidad ingente de enemigos y obstáculos que harán de nuestro reto una autentica pesadilla sólo accesible a los jugones más avezados, sí, hablamos de aquellos que pueden poner orgullosamente en su currículum que se pasaron el Livingstone Supongo.

El remake, realizado por Prizzio, posee algunas limitaciones sonoras y algunas opciones deshabilitadas pero parece que es plenamente jugable, así que si queréis un reto para el resto del verano con vuestra DS, aquí tenéis uno, y bien gordo. Podéis descargarlo desde la web NDS Scenebeta (http://nds.scenebeta.com/noticia/livingstone-supongo). ●

'Maldita Castilla', el último proyecto de Locomalito

Nuestro desarrollador indie favorito (y encima patrio), se encuentra enfrascado ahora en la creación de su último proyecto, bautizado recientemente como 'Maldita Castilla'. Según Locomalito, se tratará de un juego arcade y plataformas repleto de guiños a la mitología medieval española y que además servirá como homenaje a los grandes clásicos de las recreativas de mediadios/finales de los 80 como los grandes Ghost'n'Goblins, Trojan o Rygar. Para la ocasión además, Locomalito contará de nuevo con el apoyo inmejorable de Gryzor87 en las tareas musicales, aunque en esta ocasión se va a atrever con la emulación del chip de sonido de Yamaha YM2203 para acercarse lo más posible a las cualidades sonoras de los arcade de los 80 y 90 de Capcom. Ultimamente Locomalito ha estado documentándose gráficamente sobre el terreno para lograr una ambientación pixelada perfecta de nuestra querida Castilla.

Para abrir boca, el bueno de Gryzor ha colocado ya en su web (http://www.gr87.com) un pequeño extracto de lo que podemos esperar en el plano sonoro de Maldita Castilla, sin duda un proyecto que en un principio nos parece realmente interesante y muy ambicioso, en la línea del tremendo matamarcianos Hydorah. ●

Que yo sepa

Reflexiones que a nadie le importan de un nostálgico consumado.

Vuelve a casa en Navidad

No, no estamos en navidad ni vamos a hablar hoy de turrones. Pero vamos a hacer una suerte de "dosporuno" videojueguil, vamos a hablar de un doble retorno por la puerta grande.

Y es que los amantes de los buenos "jrpgs" andábamos un poco huérfanos últimamente. No había una unanimidad sobre los lanzamientos en las consolas de ésta generación consolera. Si bien algunos consideraban a los "Blue Dragon" o "Lost Odyssey" puntas de lanza, otros los consideraban juegos con notables defectos; si bien algunos consideran el último "Dragon Quest" numerado un grandísimo juego, otros piensan que no salir en una de sobremesa hace que destaque menos de lo que debería; algunos juegos para mi muy destacables como el "Nier" o el "Infinite Undiscovery" se veían excesivamente lastrados por su no traducción y otros como "Star Ocean 4" o "Resonance of Fate" no parecen ser capaces tampoco de lograr esa unanimidad y han pasado extrañamente más desapercibidos de lo que. Del "Final Fantasy XIII" creo que no hace falta que diga nada. Y sobre los "Tales of" no podría aunque quisiera por el tratamiento irregular y caótico actual a la saga.

Señores, nos gustasen personalmente más o menos unos u otros no podemos negar que a ésta generación le faltaban sus "Chrono", sus "Final" o sus "DQs", su "Panzer Dragoon Saga" y sus "Baten Kaitos" o sus "Xenosaga" por poner algunos ejemplos. Y no me refiero a los títulos que en algunas de estas sagas mencionadas si han hecho acto de aparición, si no a cómo dichas entregas definieron y marcaron el género en sus respectivas generaciones.

Paralelamente a ésta "triste historia de amor y desamor" nos encontramos con Monolith Soft, que no será ajena a ningún amante del género pues es autora precisamente de algunos de los títulos arriba mencionados. Personalmente reconozco que cuando vi el mando de Wii lo primero que hice fue pensar que parecía que lo habían diseñado para jugar a un Baten Kaitos y andaba ya convencido de que un "Baten Kaitos 2" –pues recordemos que el segundo en salir, inédito en nuestras fronteras, es una precuela- estaba cociéndose y de mientras tal vez una reedición de los títulos de Cube en Wii y así de paso la gente que no pudo importar el "Baten Kaitos Origins" podría probar tan imprescindible juego… ni que decir que me ha dado el aire esperando sentado. Y es que Monolith no ha estado precisamente parada ésta generación pero creo que muchos estaremos de acuerdo en que esperábamos más, mucho más de los autores de los Xenosaga.

Tal vez tarde pero en el mejor momento han venido para dar sentido y vida a una consola, la Wii, que ve sus últimos días antes de la salida de su sucesora. Monolith, cual hijo pródigo, ha vuelto a casa y lo ha hecho de la mejor manera posible, trayendo el título que por fin ha puesto de acuerdo a todos los amantes de los jrpgs, que ha dignificado por fin el género en ésta generación que se nos va, que ningún amante del género debería dejar sin probar. Nos ha traído el Xenoblade Chronicles, disfrútenlo. ●

Fundamentally Loathsome, lo último de Mojon Twins

Se trata de una aventura plataformera surrealista y repleta de humor. Podéis descargar el juego desde su web: http://www.mojontwins.com

Celebrada la tercera edición de RetroCoruña

La feria dedicada a la retroinformática y las videoconsolas gallega cierra esta edición con un gran éxito y un crecimiento imparable año tras año.

El pasadó día 2 de julio se celebró en el polideportivo de Sada (A Coruña) la tercera edición de Retrocoruña, una pequeña feria de informática y ocio que empezó sus andaduras tres años atrás. La primera edición estuvo repleta de ilusión y buen hacer, pero era innegable que se trataba de una feria modesta. Sin embargo en esta, su última edición, la cosa ha cambiado bastante mejorando en muchos aspectos, algo que podíamos apreciar de primera mano por ejemplo con el gran número de expositores, eventos y participantes.

Desde las diez de la mañana, y hasta las ocho de la tarde, los asistentes pudieron disfrutar de diferentes expositores como **Kaos2k**, **Hipsilon**, **ZonaArcade**, **Todoconsolas**, **Ociorum**, etc. En ellos podíamos encontrar todo tipo de plataformas antiguas como por ejemplo representantes clásicos de la generación 8 y 16 bits, aunque también portátiles, tanto una colección de todas las portátiles de Nintendo como otra representación de máquinas de otras compañías. Por supuesto se podían probar las plataformas casi en su totalidad.

Nos gustaría destacar por cierto el proyector que instaló **Kaos2K**, donde se celebraron los concursos de Pac-Man, King Of Fighters y Street Fighter II, y que gracias a los cuales los ganadores se llevaron de premio un diploma oficial de Retrocoruña con referencias a los juegos en los que habían ganado. Realmente preciosos por cierto.

ZonaArcade nos trajo para el disfrute de todos una preciosa recreativa que no estuvo ni un momento libre en prácticamente todo el día. Una interesante propuesta por la que sacarse el sombrero fue el taller de reparación de consolas y ordenadores clásicos, a cargo de un especialista electrónico, quien, a través de una petición anterior por correo electrónico, intentaba solucionar con los medios disponibles los problemas que tuvieramos en nuestros queridos "juguetitos".

Durante el día también se pudo disfrutar de diferentes charlas para poder descansar los dedos y relajarse con los interesantes temas que se debatían. A las doce y media de la mañana se iniciaba la primera charla, donde **Javu**, un manitas de la electrónica, nos explicó principios básicos en las máquinas de 8 y 16 bits. Ya por la tarde, a eso de las cinco, dos representantes de **ZonaArcade** nos informaban de algunos principios para construirnos nuestra propia recreativa, componentes, trucos etc, y finalmente, sobre las seis y media, **Silvia López Gómez**, pedagoga especialista en diseño y creación multimedia, expuso diferentes aspectos de la industria de los videojuegos.

A última hora se organizó un sorteo por cortesía de los diferentes expositores ya que los premios fueron obsequiados por ellos mismos. Entre los premios se encontraban gorras, varios packs de juegos, una Game Boy Advance Micro nuevecita, y lo más destacado, una Nes clónica totalmente nueva, además de algún que otro pequeño regalo interesante.

No hay que dejar de comentar el amplio mercado de compra-venta que hubo en esta edición, donde se podía encontrar casi de todo y en un estado excelente con alguna que otra ganga, además de algún tesoro escondido

En definitiva, todo el que se acercó a Sada a principios de julio pudo disfrutar de un muy buen ambiente, aparte de un día de disfrute y entretenimiento con este hobby cada vez más de moda y extendido que es la informática retro. Nosotros personalmente esperamos con ansia una nueva edición de Retrocoruña, que si sigue evolucionando como lo ha hecho hasta la fecha, augura muchas novedades para el año próximo que todos esperamos con ilusión. Finalmente no podemos despedirnos sin agradecer a la organizacion su esfuerzo y trabajo para que no faltemos a la cita año tras año, y recomendar a todos los lectores que se pasen por este evento si tienen la oportunidad de hacerlo.

Encontrarás más información en la web oficial de RetroCoruña:
http://www.integrales-sada.com/retrocoruna/inicio.htm

Buena afluencia de público. RetroCoruña gana adeptos a cada año que pasa. En esta edición el número de expositores y actividades creció considerablemente atrayendo a más público.

Actividades variadas. Los asistentes a esta edición de RetroCoruña pudieron disfrutar de torneos con juegos como Pac-Man o Street Fighter II, interesantes charlas y un retromercadillo bien resuelto. Los más pequeños también disfrutaron recordando aquellos juegos que nos vieron crecer, como este estupendo Super Mario 64 en Nintendo 64. La zona de expositores también estuvo bastante concurrida, y las máquinas recreativas no pararon de echar humo haciendo las delicias de todos.

Texto: Jeru. Fotografías: Rosalia Vega

Sine Mora de Grasshopper
Finalmente se confirma que el juego que desarrolla Grasshopper (con Suda51 al frente) y en colaboración con Digital Reality es un shooter para XBLA y PSN con diseños inspirados en Julio Verne y la época industrial.

Remake de Double Dragon II en XBLA
En Septiembre aterrizará un remake de Double Dragon II: The Revenge, rebautizado con el sobrenombre de "Wander of the Dragons" por parte de la compañía de origen coreano Barunto Interactive.

Kawagames, un nuevo punto de encuentro indie

A finales del año pasado nació la web **Kawagames** (http://www.kawagames.com), un punto de encuentro para todos aquellos desarrolladores independientes que quieran dar a conocer sus títulos. Si os dais una vuelta por su página os encontraréis con un extenso catálogo de juegos conocidos y desconocidos, algunos ganadores de premios y otros perros viejos del lugar como **Hydorah** por ejemplo. La mayoría de ellos son gratuitos, aunque se prevé que todos estos desarrolladores indie puedan utilizar la plataforma como medio para vender sus títulos comercialmente.

Por otro lado, Kawagames aparte de su faceta publicadora también funciona como desarrolladora y "localizadora" de títulos extranjeros que pueden ser muy interesantes. De este modo desde la propia Kawa nos hacen notar el lanzamiento de dos nuevos juegos que tienen una pinta estupenda. En primer lugar **Nelly Cootalot: Spoonbeaks Ahoy!** es una aventura gráfica como las de toda la vida repleta de buen humor y con un diseño bastante currado. Bajo tan complicado nombre se esconde una aventura creada con el motor AGS (Adventure Game Studio) que ha ganado ya varios de los premios que otorga la comunidad de dicho motor. Kawagames se ha encargado de la traducción completa del juego para que no nos perdamos ni un detalle. En su web podéis encontrar capturas de pantalla además de un extenso trailer con imágenes del juego.

En segundo lugar, si sois más de RPG tenéis suerte, pues el otro título, **La Princesa Violeta y las ranas del lago del fuego** es un juego de rol de corta duración (para terminarlo en un par de sentadas), desarrollado por el grupo independiente Nekomura Games. Su aspecto gráfico y mecánica nos recuerda poderosamente a los típicos juegos de rol japoneses con acción y perspectiva cenital, además de incorporar un diseño fuertemente influenciado por el manga y el anime.

Navegando a través de la web de Kawagames también encontraremos otros juegos interesantes como puedan ser **Narcissu 2nd**, una aventura visual japonesa típica nipona que incluye además la primera parte para que no perdamos el hilo de los acontecimientos; **The Battle for Wesnoth**, un clásico juego de estrategia por turnos ambientado en un mundo fantástico y medieval que nos recuerda a la saga Heroes of Might & Magic; o el genial **Viriax**, una mezcla de shooter y plataformas verticales creación de Locomalito donde lo importante realmente son nuestras puntuaciones, y del que ya hablamos largo y tendido en la sección indie del número anterior de RetroManiac.

Como veis, una iniciativa muy interesante para dar a conocer todos esos pequeños juegos indie que muchas veces pasan desapercibidos y que merecen de toda nuestra atención. Pasaros por Kawagames y echadle un vistazo al catálogo de títulos disponibles... ¡tenéis juego para rato!.

Últimos juegos. La Princesa Violeta (izquierda) y Nelly Cootalot (derecha) son dos de las últimas incorporaciones al catálogo de Kawagames.

Ecos de los 80

Tribulaciones de un tipo anclado en el pasado glorioso de los 8 bits.

Sonic, Sonic, Sonic...

Resulta curioso como han evolucionado algunos personajes de los videojuegos a lo largo de los últimos años, para bien... o no.

Nuestro personaje nació a principios de los 90 como una necesidad de su pater Sega, de crear una imagen que representara la compañía, de una marca que se asociara fácilmente a los objetivos de la multinacional y para ello primero se acometería un arduo proceso de diseño y conceptualización. La peculiaridad de Sega, una compañía a caballo entre los Estados Unidos y Japón, provocaría que el personaje resultante de tan sesudas reuniones fuera un erizo azul de personalidad marcada, descarado y cuya extrema velocidad le identificara por encima de todo. ¿Y el nombre? Una palabra que fuera corta y fácil de pronunciar en cualquier idioma, que resuma en cinco letras este carácter vivaz y molón: Sonic. Al poco llegarían los juegos del señor Naka y su quipo: Sonic para Megadrive, para Master System, para Game Gear, ¡cartuchos para todos! Luego una espectacular segunda parte, nuevos personajes, series de televisión y comics…

En fin, Sega siguió el camino marcado por Nintendo pero abandonando el carácter afable de Mario por un toque más gamberro y divertido. Sin embargo, mientras que el fontanero ha permanecido más o menos impasible a lo largo de los años, no ha ocurrido lo mismo con el erizo. La propia Sega se ha encargado de desvirtuarlo al no saber como encajar su mascota en las nuevas consolas. Sonic Adventures fue el inicio del fin que se confirmó algo más tarde en aquel desastre de Sonic para Xbox 360 y PplayStation 3, un aprendiz de juego que nos engañó a todos gracias a los increíbles trailers promocionales antes de su lanzamiento, donde se mostraban a un Sonic veloz como él sólo, rompedor y muy atractivo. La desilusión se hizo patente en el momento de coger el mando. Infumable.

En menor medida pasó algo parecido con Sonic Unleashed y esa mezcla estrambótica de niveles ingeniosos y rápidos con la mecánica cargante y lentorra del sonic-lobo. Las entregas para Wii o portátiles aún tendrán un pase pero los seguidores del bueno de Sonic notábamos como algo se había perdido por el camino. La esencia del carismático personaje se diluía poco a poco en extrañas transformaciones que no le sentaban bien: hombre lobo, caballero andante… El año pasado Sonic Colors decidió terminar con la mediocridad del maltrecho personaje, y un poco antes Sonic 4, una vuelta a los orígenes bidimensionales del juego, confirmaba el cambio de rumbo en la empresa japonesa. ¿La presión de los fans había surtido efecto por fin? En unos meses llegará Sonic Generations, en definitiva la unión de dos universos en el mismo juego, lo mejor de antaño junto a lo mejor de la actualidad. El espaldarazo decisivo, pero ¿será también el retorno definitivo? Nosotros creemos que sí. Bienvenido de nuevo, Sonic.

Defender of the Crown en iPhone
El mítico juego de Cinemaware que encumbró al Amiga a mediados de los 80, vuelve gracias a la tecnología de emulación de Manomio, adaptado a la pantalla táctil. Búscalo por 2,39€ en la Appstore.

Entrevista Milkstone Studios

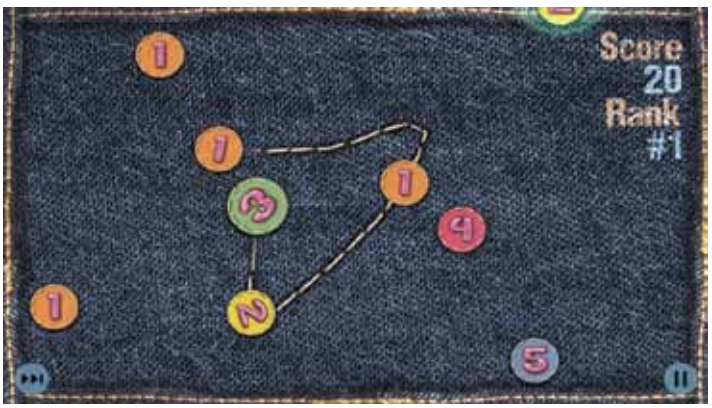
Podrás encontrar la mayoría de sus creaciones en la sección indie del bazar de Xbox 360

Hablamos con Alejandro González de Milkstone Studios, una desarrolladora española independiente que ya tiene algunos juegos muy interesantes en cartera, como Infinite Danger, Avatar Ninja o el vertiginiso MotorHEAT para Xbox 360. http://www.milkstonestudios.com

Habladnos en un principio un poco acerca de Milkstone Studios, quiénes lo formáis, vuestro historial. ¿De dónde proviene el equipo y de qué se encarga cada uno de vosotros?
En estos momentos Milkstone Studios cuenta con dos integrantes dedicados por completo: Alejandro González, que se dedica a las tareas de programación, administración y marketing, y Miguel Herrero, que se centra en la parte de diseño gráfico, efectos de sonido y música, desarrollo de herramientas y gestión de la página web. Ambos llevábamos trabajando en Milkstone desde 2009 como un hobby, pero en 2011 decidimos dedicarnos a esto a tiempo completo.

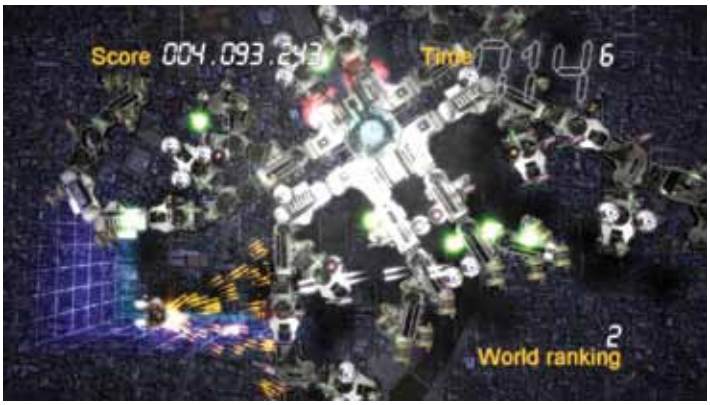
Trabajáis normalmente para Xbox 360, publicando vuestros juegos en el apartado "Indie" del bazar de la consola de Microsoft. ¿Por qué os fijasteis en este sistema y no en otros? ¿Qué ventajas veis en la propuesta de Microsoft sobre otras plataformas de distribución digital?
Empezamos trabajando sobre la plataforma Xbox Indie Games por la ilusión de desarrollar un juego para consola, como un hobby, y seguimos en ello porque la cosa funcionó muy bien. Las principal ventaja de la plataforma XNA de Microsoft es la facilidad de desarrollo, es mucho más rápido desarrollar juegos para ella que con otras plataformas como iOS.

Las pegas son sobre todo de infraestructura, un público potencial reducido (debido a la competencia con XBLA) y un interfaz de navegación por el bazar mejorable (no está pensado para los miles de juegos que ya están disponibles).



Epic 7. Un adictivo juego que mecla acción y puzzles para móviles Windows.

Tras lanzar ya un buen puñado de títulos más que interesantes, ¿quizás penséis en dar el salto hacia juegos más potentes que tengan cabida en iPhone/Android, Steam, Wiiware, etc.?
Nos hemos planteado el salto a otras plataformas en muchas ocasiones, pero siendo tan pequeños no podemos dedicarnos a más de una cosa cada vez, y nuestras opciones son reducidas. Hemos decidido dejar de lado iPhone y Android por el momento, ya que hay una competencia mucho más feroz (especialmente en iOS) y ya no es tan fácil triunfar como lo era antes. Además de que nos gusta más desarrollar juegos con botones :).
WiiWare no nos lo hemos planteado por lo que hemos oido de cómo está montado,



Infinity Danger. Uno de los juegos favoritos de la redacción de RetroManiac en el catálogo de Milkstone. ¡Disparos infinitos!

Nintendo no lo ha hecho nada bien con el online de Wii. Sobre Steam, XBLA o PSN, estaríamos encantados de publicar un juego en ellas, pero los desarrollos que hemos hecho hasta el momento son un poco más pequeños de lo que haría falta para esas plataformas.

Uno de los últimos juegos que habéis desarrollado es Epic 7 para plataformas móviles de Microsoft, y que parece estar teniendo bastante éxito de ventas, sobre todo en Alemania e Italia ¿Será esta una tendencia futura del estudio? ¿Por qué precisamente desarrollar para Windows Mobile y no para otros móviles más extendidos?
Escogimos Windows Phone 7 porque portar nuestro motor de juegos nos llevó apenas 3 días, y hacer el juego unas dos semanas :). Nuestra intención era probar el mercado de WP7 a ver si merecía la pena, y consideramos que tiene potencial pero aún no ha despegado, necesita más trabajo en el Marketplace por parte de Microsoft y un poco más de publicidad en general. De todas formas, seguiremos centrados en Xbox Live Indie games durante una buena temporada.

¿Qué pensáis de este mercado incipiente de dispositivos móviles con iPhone a la cabeza?
España es un mercado difícil en cuanto a descargas online. Personalmente creo que se debe a la existencia de consolas pirateadas (que no se conectan a internet para evitar problemas), el precio que pone MS a los productos descargables en general (la sección Games On Demand tiene unos precios absurdos), y el miedo a hacer compras online en general. Es algo que espero que con el tiempo se reduzca y las descargas aumenten.

Aunque MS también podría hacer algo por mejorar un poco la reputación de los juegos Indie, creo que el primer paso sería conseguir que más gente compre juegos descargables. Steam lo hace muy bien con las ofertas y packs que ofrecen constantemente. Por poner un dato comparativo entre España y USA, nuestro producto mejor vendido, Avatar Ninja!, lleva más de 75.000 ventas, de las cuales sólo 200 se han realizado en España.

¿Con cuáles de vuestros juegos os sentís más orgullosos o satisfechos? A nosotros en particular nos encanta la velocidad de MotorHEAT, y por supuesto la jugabilidad de Infinity Danger (inspirado en Warning Forever), del que hablaremos más adelante, pero tenemos curiosidad por conocer vuestras preferencias…

Goat Goes Up, lo último de Jeff Minter
El estrafalario mr. Yak prepara otra de las suyas para iPhone, una especie de plataformas vertical en el que controlaremos a una cabra mientras la alimentamos y evitamos que llegue al suelo.

Balls Challenge para Android
Benudigital ha puesto ha disposición de los usuarios de móviles Android Balls Challenge, una especie de clon del divertido Penguin Kun War que programara ASCII en 1986 para ordenadores MSX. ¡Sólo 1€!

Nuestros preferidos son también MotorHEAT e Infinity Danger, aunque también Zombie Football Carnage, que resulta ser un juego más adictivo de lo que parece a simple vista.

¿Cuáles son por cierto vuestras referencias en el desarrollo y programación de videojuegos? Algunos títulos del ayer más clásicos que sean vuestros preferidos? ¿Y sobre juegos actuales, os quedáis con alguno?
Somos jugadores con mucha experiencia y gustos muy variados, y creemos que eso se nota en nuestros desarrollos. Aunque hasta ahora hemos intentado añadir nuestro toque personal a los juegos que realizamos, prácticamente todos han partido de una idea ya existente. Sobre títulos preferidos, depende de cada época. Dos juegos retro que nos han marcado especialmente son el Super Mario Bros 3 y el Contra. En la actualidad jugamos a casi cualquier cosa que salga para la 360 :). Últimamente llevamos una temporada jugando al Call Of Duty Black ops y a la beta del Gears of War 3, pero sin dejar de lado experiencias single player: Alan Wake, Final Fantasy XIII, etc.

¿Cuál es vuestra manera de trabajar? Utilizáis los bocetos clásicos a la hora de plantear un nuevo juego, os reunís de alguna manera para compartir vuestras ideas y plasmarlas luego, o es quizás todo más espontáneo? ¿Con qué programáis vuestros títulos?
Como ninguno de nosotros tiene una capacidad artística aceptable, no recurrimos mucho a bocetos propiamente dichos. Normalmente partimos de una idea base que sacamos de una lista que vamos actualizando cada vez que se nos ocurre algo, y le damos unas cuantas vueltas, probamos juegos que se le parezcan, etc. A partir de ahi elaboramos un documento de diseño y nos ponemos a ello.
Los juegos los programamos usando las herramientas gratuitas que proporciona

MotorHEAT

Microsoft (XNA Games Studio), así como herramientas de modelado (3D Studio Max), grafismo (Photoshop) y edición de sonido (SoundForge).

Vuestros títulos suelen estar pensados para partidas cortas y rápidas. Es ponerse a los mandos de Infinity Danger y disfrutar desde el primer momento con su frenesí y evoluciones de las naves contra las que nos enfrentamos. ¿Cuánto tiempo empleasteis en crear el juego y cuáles fueron las principales dificultades a las que os enfrentasteis durante el tiempo de desarrollo?
Dado que en Indie Games es difícil que los juegos vendan decenas de miles de copias, procuramos tener tiempos de desarrollo cortos para asegurar beneficios. En Infinity Danger dedicamos aproximadamente un mes de desarrollo. La parte más compleja fue lograr que el juego funcionase de forma fluida con todo lo que había en pantalla (especialmente proyectiles). El motor físico no estaba pensado para esa cantidad de objetos y hubo que hacer unas cuantas chapuzas para que funcionase adecuadamente.
Desde su lanzamiento a finales de marzo de este año, habéis seguido las sugerencias

Avatar Ninja 2

que os hacían llegar algunos usuarios, y habéis actualizado la aplicación para reflejarlas. ¿Creéis que es importante escuchar a los jugadores aunque choquen frontalmente con la idea preconcebida que teníais de vuestro propio videojuego?
Es bastante reconfortante poder escuchar y leer las opiniones de los usuarios, y procuramos asegurarnos de que los cambios que introducimos no rompen nuestra idea del juego, el objetivo es siempre asegurar que es lo más divertido posible.
En muchos juegos no hemos tenido apenas feedback, ya sea bueno o malo, y resulta mucho más difícil entender por qué un juego no está vendiendo.

Realmente el juego está muy cuidado, desde el sonido y banda sonora, hasta los gráficos, por encima de la media de lo que podemos encontrar en los juegos Indie de Xbox. La carátula para ilustrar el juego también es muy atractiva, y los controles responden bastante bien. Se nota el mimo que le habéis puesto al juego y el interés porque destaque sobre el resto de juegos. ¿Qué os hubiera gustado incluir en el juego, y al final no pudisteis por problemas de espacio, tiempo, etc.?
Hay muchos elementos que se nos quedaron en el tintero (Multijugador, elementos de RPG, power ups...), pero nos hemos impuesto unos estrictos límites al tiempo de desarrollo. Pensamos que si la idea base no triunfa, no merece la pena el dedicarle más tiempo con añadidos. Apuntamos todas las posibles mejoras para una futura secuela o para otros juegos.

¿Cómo veis el panorama actual de los videojuegos? Las tendencias actuales con esta pugna entre las grandes superproducciones tipo Call of Duty o Gran Turismo, y la pugna del "revival" que vivimos de un tiempo a esta parte gracias a las emulaciones que realizan las propias compañías de sus juegos estrella de hace un par de décadas... ¿Estamos faltos del típico juego arcade?

La edad media de los usuarios está creciendo, y a su vez disminuye el tiempo de que éstos disponen para jugar, por lo que es más habitual buscar experiencias cortas pero intensas. Creo que las grandes superproducciones permanecerán durante una muy larga temporada, prueba de ello es el éxito del último Call Of Duty, pero siempre habrá un espacio para los juegos pequeños y experiencias rápidas. Por ejemplo muchos usuarios juegan a nuestros juegos mientras esperan a que sus compañeros terminen la partida de Call Of Duty para unirse al grupo.

¿Qué os gustaría conseguir, como planteáis el futuro de Milkstone Studios? ¿Se puede vivir de esto ahora que es más sencillo publicar para todo el mundo en soporte digital o aún es complicado?

De momento nos resulta complicado pero no nos quejamos, visto como están las cosas. Nuestra intención es sacar aproximadamente un juego al mes durante este año, y crecer en plantilla, pero no por ello dejaremos de centrarnos en juegos pequeños. Nos gustaría publicar algún juego en XBLA o Steam, pero aún no lo hemos intentado activamente.

Cave Story 3D se retrasa
Parece ser que la conversión y remodelación del famoso título indie, aparecerá finalmente en noviembre de este año, al menos en los Estados Unidos. Según los desarrolladores todavía hay mucho que pulir.

Encuentra tu consola o juego retro en Emere.es

Si eres de lo que se patean media red para encontrar ese juego o consola que se te resiste, quizás deberías incluir en tus búsquedas el sitio web de **Emere**, una tienda online española de reciente aparición que guarda más de una sorpresa en su catálogo.

Sorprende por ejemplo encontrarse con consolas **TurboGrafx españolas** perfectamente embaladas en sus cajas originales, sin haberse abierto, al igual que algunos juegos y accesorios como joysticks y multitaps para el mismo sistema en impecable estado o directamente precintados de fábrica. Por precios que van desde los 60 € por una consola con el famoso **Blazing Lasers**, hasta los casi 100 € que cuesta un increíble pack con 5 juegos, os podréis hacer con un pedazo de historia.

Aparte de la consola de NEC, también podréis encontrar mucho software para las consolas de 16 bits como Megadrive o Super Nintendo o las portátiles de toda la vida de Sega y Nintendo. Al navegar a través del extenso catálogo podréis comprobar en todo momento si el producto se encuentra en stock y el estado en que se encuentra, si es nuevo, de segunda mano, si posee su caja e instrucciones, etc. Todos los datos que un buen aficionado a las compras on-line de videojuegos necesita. Asimismo también encontraréis material para sistemas más modernos tipo Wii o PlayStation 3, a unos precios realmente competitivos y algo de merchandising relacionado con videojuegos como figuras de Resident Evil o Zelda.

Emere comenzó a gestarse en el 2006 gracias a que un grupo de aficionados a los videojuegos veía como en España era complicado conseguir ciertos productos, o bien su precio era directamente prohibitivo. Ante esto se decidió la fundación de Emere aplicando unos precios más comedidos y no sería hasta marzo de 2008 cuando iniciara realmente su andadura, "con muchas ganas, ilusión y aproximadamente 200 productos en su catálogo, y actualmente disponemos de unos 3000 productos, desde su creación no hemos parado de conseguir nuevos artículos para satisfacer las necesidades de nuestros clientes" según nos cuenta **Eduardo Sopena**, director de la empresa. "Actualmente el equipo de Emere está formado por seis personas, distribuidas en las diferentes áreas de trabajo, además disponemos de varios colaboradores que nos ayudan en determinadas acciones que realizamos a lo largo del año y esperamos que en un futuro ampliar nuestra plantilla para ofrecer más servicios". Este equipo trabaja duro durante todo el año en tareas que van desde la búsqueda del producto, hasta el manipulado o la atención al cliente. Además no descarta en un futuro lograr la apertura de una tienda física que le de mayor empaque y presencia: "Hay tres aspectos que nos diferencian de otras tiendas online: precio, atención y rapidez", continua Eduardo. "Sabemos que nuestros clientes cuando compran algún artículo, quieren disfrutar de su compra con la mayor rapidez, por ese motivo, el 99% de nuestros envíos salen el mismo día en el que se realiza el pedido y dependiendo del servicio elegido, se puede recibir incluso en menos de 24h, además el envío se protege de múltiples maneras para evitar cualquier deterioro de la mercancía durante su transporte y que llegue en las mismas condiciones que lo teníamos en nuestro almacén."

¿Quién puede resistirse a una de estas? Parece mentira el tiempo que ha pasado desde que veíamos a la venerada Turbo Grafx anunciada en las revistas del sector.

En RetroManiac nos gustaría recomendaros Emere no sólo por el precio de muchos de sus productos, sorprendentes cuanto menos, sino sobre todo por la atención que recibimos al probar su sistema de compra, excelente y con multitud de vías de comunicación diferentes como redes sociales, teléfono o el correo electrónico. A nuestra petición incluso nos facilitaron imágenes más detalladas de un producto en particular.

Así que ya sabéis, si estáis buscando algún producto en particular, ya sea de carácter retro o no, aprovechad y visitad también Emere, puede que os llevéis una grata sorpresa con lo que encontréis. Encontraréis la web en http://www.emere.es

MK II, lo último de los Burros

Catamos la primera creación de los Burros del Soft para Commodore 64

Ya en la Retroencounter los Burros del Soft presentaron su doble opera. Prima, por ser su primer trabajo, y 'space', por la temática aventurero-estelar. Esta nueva compañía irrumpe con fuerza en la escena nacional, y pronto internacional, gracias al empuje y carácter de sus componentes, especialmente su cara más visible, Rulas International.

La primera impresión puede llevar al engaño, pues su interfaz recuerda mucho al de las aventuras conversacionales tradicionales. Tiene dos áreas divididas horizontalmente separando gráficos, arriba, y texto, abajo. No esperéis encontrar puzzles o recorridos laberínticos pues la historia se desarrolla mediante elección de acciones al estilo de los libros "elige tu propia aventura". Una mecánica que ellos mismo han bautizado como Gráfico-Textual.

En el juego prima el trabajo artístico por encima de la mecánica, siendo sus principales armas para atrapar al jugador sus fantásticos e inspirados gráficos, su historia y una música que una vez más nos hará dar gracias a los creadores del SID. Si no dejamos que la frustración nos lleve a abandonar por un demasiado acentuado método de avanzar basado en el ensayo-error, y cuando digo error quiero decir muerte, nos encontraremos con una aventura muy sugerente, que hay que disfrutarla como los buenos libros o películas, recreándose en ella.

L'Abbaye des Morts de Locomalito también en Megadrive

El célebre desarrollador indie español se encuentra preparando esta conversión junto a Grizor87 y un programador. Aparecerá en formato descargable.

¡Demo de Owlboy disponible!

Desde el pasado 20 de agosto ya te puedes bajar desde la web oficial la demo de este prometedor título indie: http://www.roflgames.com/DPadWebsite/www/index.htm

NO PIERDAS DE VISTA ESTOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS:

Y es que no todo iban a ser juegos retro. Todos los meses te presentaremos una lista con esos títulos más novedosos del panorama actual que podrían interesarte.

JULIO

From Dust

Lanzamiento: 27 de julio
Publica: Ubisoft
Desarrolla: Ubisoft
Plataforma: X360, PS3, PC

Eric Chahi, mente genial tras la obra de arte que es Another World, llevaba retirado del mundo de los videojuegos desde poco después de comercializar Heart of Darkness, vuelve ahora para presentarnos otra de sus originales creaciones: From Dust, en el que controlaremos a una especie de dios que tiene que escuchar y ayudar a sus adoradores, intentando que la civilización que le venera vaya ganando en sabiduría y conocimientos, evolucionando de manera satisfactoria. Son sorprendentes los efectos gráficos y técnicos utilizados para representar la física en el juego, sobre todo si tenemos en cuenta que se trata de un título descargable.

SEPTIEMBRE

Gears of War 3

Lanzamiento: 20 de septiembre
Publica: Epic
Desarrolla: Epic
Plataforma: X360

Han pasado unos meses desde la caída de Jacinto y el pelotón Delta se encuentra en horas bajas. Menos mal que Anya se apunta a repartir tiros para regocijo de la libido del señor Marcus Phoenix. Una de las grandes novedades de Epic para cerrar esta trilogía es el modo campaña multijugador a cuatro bandas, en el que cada jugador verá su parte de la historia por separado, uniéndose éstas al final. A los amantes de la franquicia les esperan infinidad de horas online. Aparte de todo esto podremos esperar nuevamente el chorreo gráfico y la fuerza bruta tecnológica a las que nos tienen acostumbrados Epic en sus lanzamientos.

OCTUBRE

Twisted Metal

Lanzamiento: Octubre
Publica: Sony
Desarrolla: Eat Sleep Play
Plataforma: PS3

¿Quién no se acuerda de estos juegos para PlayStation? Violencia y mala leche al volante de brutales vehículos... Este octubre volveremos de nuevo a hacer ricos a chatarreros y chapistas mientras aniquilamos enemigos a lomos de nuestros corceles metálicos, ya sea junto a otros tres colegas en pantalla dividida o en cualquiera de sus diferentes modos online de hasta 16 jugadores. En principio fue concebido para ser un juego exclusivo del PSN, pero a sus responsables de Sony les ha gustado tanto que le han querido dar un empujón y sacarlo a la venta también en formato físico.

NOVIEMBRE

Sonic Generations

Lanzamiento: Noviembre
Publica: Sega
Desarrolla: Sonic Team, Dimpse
Plataforma: X360, PS3, 3DS

Un poco más adelante en este mismo número de RetroManiac te hablamos del último plataformas con Sonic, pero no está de más recordarlo también aquí. Por todos es sabido que Sega lleva casi una década comercializando títulos irregulares utilizando el emblema de Sonic, pero parece que por fin los señores Sega van a dar ha nuestro erizo favorito una aventura a la altura de las expectativas de sus acérrimos fans. Lo visto hasta ahora nos muestra un Sonic como los de antes, 100% plataformero, velocidades astronómicas y un diseño de colores brillantes. Parece que esta vez la vuelta de Sonic si será por la puerta grande.

2012

The Secret World

Lanzamiento: 2012
Publica: EA
Desarrolla: Funcom
Plataforma: X360, PC

Funcom, creadora de Age of Conan, nos quiere sorprender este año con un MMO diferente, dejando fuera mundos de fantasía e introduciendo conceptos nuevos, como su desarrollo en ciudades reales del tipo a grandes megalópolis como Nueva York o Londres. Nuestros personajes empezaran usando armas simples como pistolas o escopetas, para pronto descubrir el uso de ciertos poderes sobrenaturales, hasta siete a la vez, al modo de los famosos plásmidos de Bioshock. Prometedor.

MARZO 2012

Street Fighter X Tekken

Lanzamiento: Marzo 2012
Publica: Capcom
Desarrolla: Capcom
Plataforma: X360, PS3, PSVita

Marzo de 2012, ese mes dos grandes súper potencias pelearan por ser el rey de los juegos de lucha, Capcom y Namco, Street Fighter X Tekken, una gran alianza que promete, de momento, grandes batallas por la supremacía del genero. Basado en el motor de Street Fighter IV, podremos pelear uno contra uno o por parejas, ejecutando combos simultáneos. Toda una delicia para el fan que un día pensó "puñetero Jin Kazama… Ryu te pegaría unos ha do ken que ya verías tú" o viceversa. ¿Veremos en unos años una segunda parte usando el motor de Tekken? Ojalá..

2012

Max Payne 3

Lanzamiento: 2012
Publica: Rockstar
Desarrolla: Rockstar
Plataforma: X360, PS3, PC

Han pasado diez años desde el último caso de Max Payne. Ahora, con unos añitos y unos kilos de mas, nuestro atormentado protagonista vive en Sau Paulo, Brasil, trabajando como guardaespaldas privado de un millonario. Para esta ocasión se ha encargado a Rockstar Vancouver el desarrollo del juego, lo que ha dejado a muchos seguidores de la saga algo inquietos, ya que lo más destacable de su currículo es Bully para PS2, un cuestionable simulador de acoso escolar que trajo más polémica que horas de juego.

2012

Carmageddon Reincarnation

Lanzamiento: 2012
Publica: Square-Enix
Desarrolla: Stainless Steel
Plataforma: X360, PS3, PC

Quince años nos separan de un clásico que muchos de vosotros recordareis, no por su mediocre jugabilidad, si no por su enorme ratio de muertes por minuto de transeúntes y seres inocentes. Estamos hablando de Carmageddon, el primer juego que nos otorgaba puntos por atropellar abuelitas (pero pocos, que son blancos fáciles). El próximo año podremos disfrutar de un reinicio de la franquicia, que esperemos, nos ofrezca una buena proporción entre humor, sangre y velocidad.

1UP
0
KOTETSU : 01
EURAIKI

Monster Maulers

Atípico. Konami sorprendía a propios y extraños con sus lanzamientos que mezclaban juegos más "serios" como Metal Gear, con otros como este título de lucha inclasificable, no sólo porque mezcla diferentes géneros, sino también por su estética y surrealismo. Un digno seguidor de la escuela nipona más bizarra, sin duda.

SISTEMA: Arcade
AÑO: 1993
GÉNERO: Lucha
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: ★★★★★

Monster Maulers fue el tipo de propuesta extrovertida, bizarra y absolutamente demencial que caracterizaba a la Konami de principios de los noventa. Fijándose en el tremebundo éxito que había obtenido Capcom con su Street Fighter II, las mentes pensantes de la compañía nipona pusieron en marcha su siempre revolucionaria maquinaria para llevar a cabo un producto que difícilmente dejaría indiferente a nadie. De hecho, el primer impacto lo recibíamos a los pocos segundos de encender la máquina, con una sensacional partitura marca de la casa que, dichosos nuestros oídos, venía acompañada de la siempre genial voz de Masato Shimon. "Kyukyoku Sentai Dadandarn" cantaba, que miren ustedes por dónde así es como se llamaba esta recreativa en Japón.

La autoparodia, un plato muy del gusto de sus programadores, está representada en forma de enemigos, encontrándonos con espectaculares recreaciones de final bosses tan clásicos como el mítico cerebro de la primera stage de Salamander o la colosal aparición de una estatua moai con muy mala uva. Ambos rivales acompañados de unas interesantes versiones de las melodías que los representaban en Salamander, Gradius y compañía, toda una gozada para los más melómanos de la vieja Konami.

Así, y distanciándose en gran medida de la mayoría de juegos de lucha uno contra uno, Monster Maulers nos metía en el papel de un grupo de héroes al estilo sentai, con la misión de detener los planes de conquista de un patético grupo de malhechores al más puro estilo de Doronjo y su séquito en "Yatterman".

Cada fase constaba por lo general de lo que era el enfrentamiento con el monstruo de turno, con la salvedad de que, en alguna ocasiones, tendríamos que vérnoslas con algún bicharraco algo menos impotente antes de llegar al verdadero boss. Más cerca del final del juego, tendremos incluso un escenario donde la mecánica se asienta en el género beat'em up, avanzando mientras que vamos arrasando la base enemiga. El apartado técnico de la máquina es más que notable, con sprites inmensos y luciendo multitud de efectos capaces de dejar al veterano "modo 7" de Super Nintendo a la altura del betún. A la par, los personajes y escenarios destilaban una dirección de arte a todas luces soberbia. Mientras, la banda sonora tenía el sello Konami, con toda una serie de partituras tan contundentes como pegadizas.

En definitiva, Monster Maulers era una auténtica maravilla que, por desgracia, pasó bastante desapercibida por los salones de todo el mundo. No éramos pocos los que esperábamos una conversión a SNES de una Konami que parecía convertir en oro todo lo que tocaba para esa videoconsola… una pena que los discretos resultados de este arcade en los salones no motivara de cara a llevar el juego a nuestras casas.

Comentarios del blog

Visítanos y deja lo que piensas en http://www.retromaniac.es

Todos los meses en RetroManiac os planteamos una pregunta en el blog y luego publicamos en la revista las mejores respuestas. La pregunta de este mes era:

¿Cuál es vuestro momento preferido en Metroid?

Anónimo dice:
Para mi Metroid Fusion es el mejor de la saga. Luego Meroid 2 y el de la SuperNES andará a la par.

Alfonso Saavedra "Son Link" dice:
Yo como empecé más tarde en la saga, me quedo cuando Samus sale de su nave y pega ese salto a los restos de la nave de investigación de los Piratas Espaciales. Me encantó el primer Prime y el último. Another M es un gran juego, lo único que para los experimentados se nos hizo corto.

Jeru dice:
Lo mejor para mi de los que he jugado, es en el "Metroid Zero mision", cuando hacia el final del juego Samus se queda sin armadura ni armamento y el juego pasa de un juego de accion y exploración a uno de sijilo y nervios de acero.

Sergio dice:
Para mi fue cuando llegó a mi casa un juego que ocupaba tres disquetes en lugar de dos. ¿Como podía ser eso? ¿Un juego de 24 Mbits en lugar de 16? No había forma de cargarlo en el Magicom.
Tan pronto como lo cargamos en el Super Pro Fighter de un amigo, y sin saber nada del juego y mucho menos de la saga, y escuchar aquella perfecta y nítida frase digitalizada junto a la intro aderezada con timbales, sabía que este 'Super Metroid' iba a ser un juego diferente al resto. La entrada a la estación espacial, pasando por la habitación donde hace un momento se veía al Metroid en el menú (y ausente ahora), la aparición de Ridley y la posterior huida te dejan con la sensación de acabar de disfrutar del mejor tutorial del mundo.

Y llegamos al mejor momento de la serie para mi (y que tiene mucho en común con el resto de juego) que es: el inicio de la aventura. Aterrizar en el planeta Zebes, con la atmósfera cargada y en plena tormenta, con el sonido de la lluvia y truenos y sin música alguna. Oscuridad, clama, pequeños insectos que se apartan a tu paso mientras levantas el agua a tu paso al adentrarte en una gruta en la que descubres que hay algo más que piedras y moho.

Supongo que si hubiese conocido el Metroid de NES, esa primera incursión en el planeta Zebes y la Base de los piratas hubiese sido todavía mas reveladora, pero tal y como lo viví yo, desde el más absoluto de los desconocimientos (y en japonés y en una época donde no existía apenas información) fué una gran sensación el descubrir aquel juego y aquel planeta para explorar.

Fernando dice:
Es complicado. Super Metroid posiblemente sea mi juego favorito de la saga, pero es difícil porque todos me parecen estupendos. Sin embargo, la ocasión en la que más me emocioné fue al entrar en la nave abandonada al principio de Metroid Prime, tras haber hecho el mini tutorial. La capacidad de inmersión que lograron Retro Studios y Nintendo en GameCube fue total, y una vez que entrabas en aquella nave ya no podías soltar el mando hasta que llegarás al final del juego.

Samus, la chica más sexy de los videojuegos. Así lo ve al menos Reinaldo Quintero (REIQ), un ilustrador de Venezuela con trabajos realmente impresionantes. Visitad su web para comprobarlo: http://www.reiq.co.uk

Zeus dice:
¿Y nadie se acuerda del final de Metroid M? Aunque sea un juego "menor", por llamarlo de alguna forma, con respecto a Metroid Prime, el último tercio del juego es genial!! Para no meter muchos spoilers diré que el enfrentamiento antes de terminar el juego y las sorpresas que nos esperan son de lo mejorcito con lo que he disfrutado en videojuegos, jejeje

Ridley dice:
El final de Super Metroid, cuando te enfrentas a ese monstruo con patas llamado Motherbrain, mitad cerebro mitad criatura de pesadilla. Era tan horrible como gratificante acabar de una vez por todas con él... o ella... ¡lo que fuera!

Cómo descargar de las plataformas digitales

Te contamos los pasos básicos para comprar títulos de las principales plataformas de descargas

Wii/Nintendo DS:
Accede al canal Tienda desde el menú de tu consola una vez que tengas configuradas las conexiones a Internet.
Pulsa sobre "Añadir puntos" y canjea tu tarjeta con Wii/DS Points (a la venta en tiendas) o bien usa tu tarjeta de crédito para comprar puntos.
Navega por los catálogos y selecciona los títuos que te interesen. Wiiware/DS Ware son para juegos nuevos, mientras que en la Consola Virtual encontrarás emulaciones de sistemas antiguos.

Xbox 360:
Configura tu consola para taner acceso Gold (pagando 5€ al mes mínimo), o Silver (gratis). Mediante cualquiera de los dos podrás acceder al bazar XLA, que es el lugar donde encontrarás los juegos y demos.
Canjea tus puntos desde una tarjeta de prepago (de venta en tiendas) o introduce los datos de tu tarjeta para comprarlos online.
Desde el menú principal accede a Juegos Arcade o Indie para descargar lo que te interese.

PS3 / PSP:
Configura tu consola para tener acceso a Internet.
En el menú principal accede a la opción PS Network (PSN) y Administrar Transacciones.
Aquí se pueden canjear tarjetas de prepago o utilizar tarjeta de crédito.
Para comprar los títulos desde el menú principal hay que seleccionar PSN y luego PS Store. Aquí encontraréis los juegos tanto para PS3 como PSP y PSP Go (en esta última se descargan directamente sin utilizar PS3).

TOPfive

¡Los preferidos de RetroManiac!

1

Alien Syndrome (Megadrive)

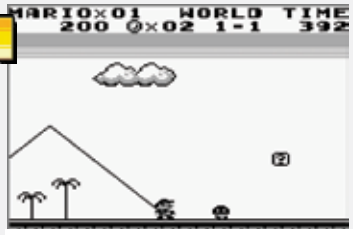
2

Enduro Racer (ZX Spectrum)

3

Kirby's Epic Yarn (Wii)

4



Super Mario Land (GameBoy)

5

Indiana Jones and the Fate of Atlantis (PC)

Tu colección

Te mostramos las mejores colecciones de videojuegos y sistemas de los lectores de RetroManiac. Si quieres presentarnos la tuya, envíanos un correo a retromaniac.magazine@gmail.com

IVAN NOS MANDA FOTOS DE SU GRAN COLECCIÓN, EN LA QUE DESTACA LA GRAN VARIEDAD DE SISTEMAS Y GENERACIONES QUE PUEBLAN LAS ATESTADAS ESTANTERÍAS QUE PODÉIS VER UN POCO MÁS ABAJO. DESDE UNA FAMILY DISK, HASTA UNA NEOGEO PASANDO POR DIFERENTES MODELOS DE LAS PORTÁTILES DE NINTENDO (¡NOS ENCANTA ESA MICRO ESTILO NES!), Y LOS HABITUALES MICROORDENADORES DE 8 BITS CON LOS QUE TANTO TIEMPO HEMOS "PERDIDO" LA MAYORÍA DE NOSOTROS. ¡ENHORABUENA POR TU COLECCIÓN IVAN!

Me llamo Iván, y soy un barcelonés que colabora con Txellis en la web www.tentaculopurpura.com. En 1998 empecé a recuperar todo lo que pasó por mis manos en mi infancia. Cuando acabé con ello empecé por lo que había tocado o visto de pequeño, hasta que hoy en día es por puro vicio. No le doy valor económico a lo que tengo aunque algunas piezas ya valen lo suyo. Disfruto más consiguiendo cosas raras y enseñando mi cole al personal y más cuando tengo que dar explicaciones a preguntas como "¡¿pero que es eso?!" señalando algo detrás de un cristal...

Mi colección se basa en donaciones pero en los últimos años he intentado buscar cosas como la Famicom y sus accesorios. Tengo mucha paciencia, bien lo sabe ebay... así que no me estresa perder algo para esperar un buen chollo. Aquí tenéis una buena panorámica con algunos sistemas.

Me va la estrategia en tiempo real y los juegos con muchas pantallas y puzzles. Adoro el Unreal Tournament, Starcraft, Age of Empires 2 y todo lo que existe en 8 o 16 bits para consolas. Ahí tenéis la colección de GameBoys, la Virtual Boy, Jaguar, juegos de PC de los 90 y algo de marchandising, como no podía ser de otra forma.

RetroMarket

El mercadillo más “cuco” donde encontrar todas esas cosas que te vuelven loco.

Retro NES USB Controller

Precio: 29,99 $
Web: www.thinkgeek.com

¿Quieres rememorar todos esos juegos de NES a los que te viciaste de pequeño pero no tienes ganas de bajar del altillo la caja donde la guardas? Si eres de los que tienen poco tiempo para ponerse a desembalar y limpiar de polvo tus antiguas consolas, quizás te venga bien esta réplica prácticamente perfecta de un mando de NES original. Construido a imagen y semejanza del pad con el que Nintendo revolucionó la forma de jugar, las únicas diferencias apreciables con respecto al original son el logo de la parte superior y que la conexión del cable es USB. Una opción de lo más singular para recordar tus viejos records a los mandos (nunca mejor dicho) de algún emulador en tu ordenador personal o portátil. No necesita ni drivers especiales ni complicadas configuraciones. Es enchufarlo (al menos en ordenadores con Windows) y a jugar. Nuestras únicas quejas son, en primer lugar el precio, que se nos antoja un pelín caro, y por supuesto que debido a la carencia de botones del mando no te servirá para muchos sistemas más allá de los 8 bits y algunos arcades de Mame. Toda una curiosidad que te hará cisco las manos gracias a sus ángulos en esquina, pero que te transportarán a unos años donde seguro que disfrutabas más.

Pac-Man: Stress Ball

Precio: 4,49 €
Web: www.play.com

Seguro que en más de una ocasión has vuelto de los nervios del trabajo hasta casa. O los churumbeles no te han dejado ni un instante este fin de semana y no has podido catar tu última adquisición para la Play, ¿o ha sido la parienta? En RetroManiac sabemos que necesitas tu tiempo así que ¡no desesperes! Ya conoces el truco de contar hasta diez y respirar profundamente antes de explotar, pero nosotros tenemos una solución más divertida, y por supuesto, más friki, en nuestra línea habitual. Se trata de la llamada ‘Stress Ball’, una bola de esas de caucho blandito y gustoso que podemos apretar hasta el infinito con nuestras manos mientras se va disipando el mal humor. Lo mejor es que en este caso la bola tiene pinta de pac-man, así que disfrutaras doblemente. Ala, ya pasó, así que disfruta de nuevo de tu vida en familia y deja para el siguiente fin de semana ese juego que compraste y que seguro que ni vas a pasar del primer cuarto…

Guinness World Records Gamer’s Edition

Precio: 12 € (aprox.)
Autor: BradyGames
Web: www.amazon.co.uk

Vale, es la hora de desentumecer los dedos. El tipo de ahí al lado ha conseguido batir tu propio record en el último nivel de The Lost Levels, y eso es algo que tu amor propio de jugón no puede consentir. Ahora toca entrenamiento duro y lograr esas marcas que antes parecían imposibles, pero que parece que ha conseguido medio mundo antes que tú. C’est la vie! Bueno, para ayudarte un poco en tu búsqueda del record o ridículo más absurdo en esto de los videojuegos, hace un tiempo llegó a las estanterías de las librerías especializadas (online claro) la cuarta edición del libro definitivo de los récords mundiales en videojuegos, ¡hablamos del Guinness World Records Gamer’s Edition!.. Ah, ¿qué no lo conocías? Pues ya va siendo hora, porque en sus páginas, aparte de encontrarte posiblemente con algunos datos bastante curiosos sobre videojuegos, como que Mario Kart es el juego de karts que más vende (menuda novedad), también verás esas tablas de récords imposibles de otros jugadores del mundo que han mancillado tu honor. No está mal que el libro incluya además entrevistas con estos auténticos gurús del joystick, aunque también trucos y formas de hacer trampas en algún que otro juego (¿esto vale?). También encontrarás resultados de campeonatos, de ligas de juego online, torneos y demás parafernalia que un servidor ni siquiera ha olido. En fin, gracias a que

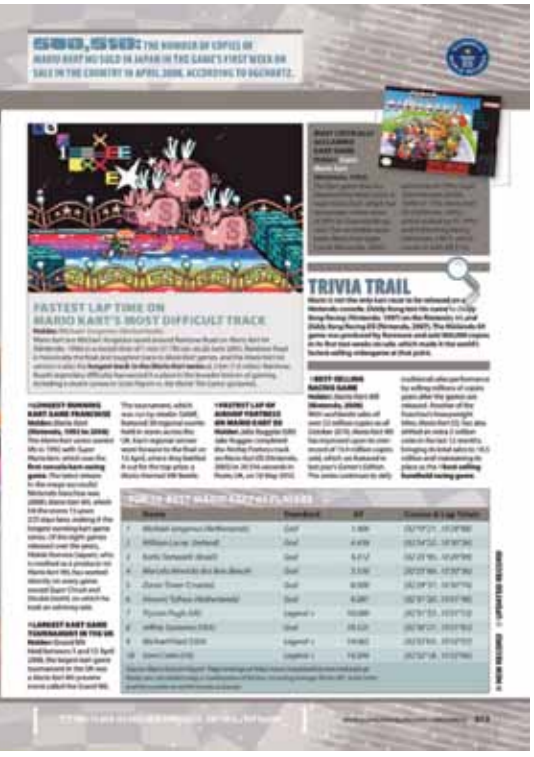
RECORD-BREAKING GAMES: RACING GAMES
MARIO KART
CRITICAL HIT!
"ALMOST EVERYONE HAS THE EXPERIENCE OF USING SOME KIND OF STEERING WHEEL, FROM RIDING TOY CARS WITH PEDALS AS CHILDREN, TO DRIVING GO-KARTS AT A THEME PARK."
NINTENDO'S SHIGERU MIYAMOTO GIVES THE REASON FOR DEVELOPING THE WII WHEEL FOR MARIO KART Wii
FASTEST-SELLING KART GAME

su precio ha bajado últimamente no deja de ser una curiosidad a la que vale echarle un vistazo, y recuerda que además está avalada por la propia asociación de los récords Guiness, ¡guau!.

Camiseta Goldeneye

Precio: 12 € (aprox.)
Web: www.amazon.co.uk

Vas a ver unas cuantas camisetas en esta sección de RetroManiac, no en vano los mercadillos están llenos de ropa, aunque no tengan ni mucho menos tanto glamour e historia como este fantástico diseño de [xxx] Todo el que haya poseido una Nintendo 64, o haya tenido algún amigo feliz poseedor de la susodicha, habrá disfrutado con el mejor shooter en primera persona de la historia mundial. Hablamos, claro está, del Goldeneye que se sacó Rare de la manga. Aún no sabemos como a partir de una película tan irregular, con ese Pierce Brosnan despistado buscando la agencia Remington Steel, los británicos de Twycross lograron un título tan redondo y que elevó el modo multijugador en una sola consola a cotas inigualables. En fin, que nos despistemos. Si recordáis en el armamento del bueno de Bond destacaban algunas armas, como la Golden Gun o el Moonraker laser, pero también otras como esta Klobb, llamada así en reconocimiento de Ken Lobb (Nintendo) al equipo de desarrollo. La Klobb valía para poco en el juego, gasta mucha munición, apunta mal e inflinge poco daño, sólo servía como último recurso, pero nosotros le guardamos un rinconcito en nuestro corazón por lo bien que nos lo pasábamos en las partidas multi con Klobbs en cada mano de los personajes. Los enemigos caían menos que en una escena del Equipo A. Ahora, y gracias a esta camiseta, la tendremos siempre presente.



Camiseta Juegaterapia

Precio: 15 €
Web: www.juegaterapia.org

Seguimos con las camisetas, aunque en esta ocasión es por una causa mucho más noble. Si no habéis leído todavía nuestro artículo sobre Juegaterapia (pág 44) a que esperas. Allí entrevistamos a Ricardo de Santiago, director de una iniciativa que se encarga de recoger y distribuir videojuegos para niños enfermos de cáncer en los hospitales de España. Comprar una camiseta como la que veis en la imagen es sólo una pequeña ayuda para que esta asociación siga con su increíble trabajo de paliar la dura prueba a la que se enfrentan estos niños. Nosotros ya tenemos la nuestra, ¿y vosotros?

NUESTROS FAVORITOS

A continuación te presentamos los favoritos de los redactores de RetroManiac. Piénsatelo bien antes de comprarte cualquiera de estos objetos, ¡estamos muy locos! Además, para facilitarte la vida en este mundo de compras impulsivas y tarjetas de crédito echando humo, te hemos dividido las compras por categoría:

LIBROS

The Ultimate History of Video Games
Precio: 12 € **Edita:** Prima
Autor: Steve L. Kent
Web: www.amazon.com

I AM 8-BIT
Precio: 15 €
Autor: John M. Gibson
Web: www.amazon.co.uk

GAME OVER
Precio: Varios
Autor: David Sheff
Web: www.google.com

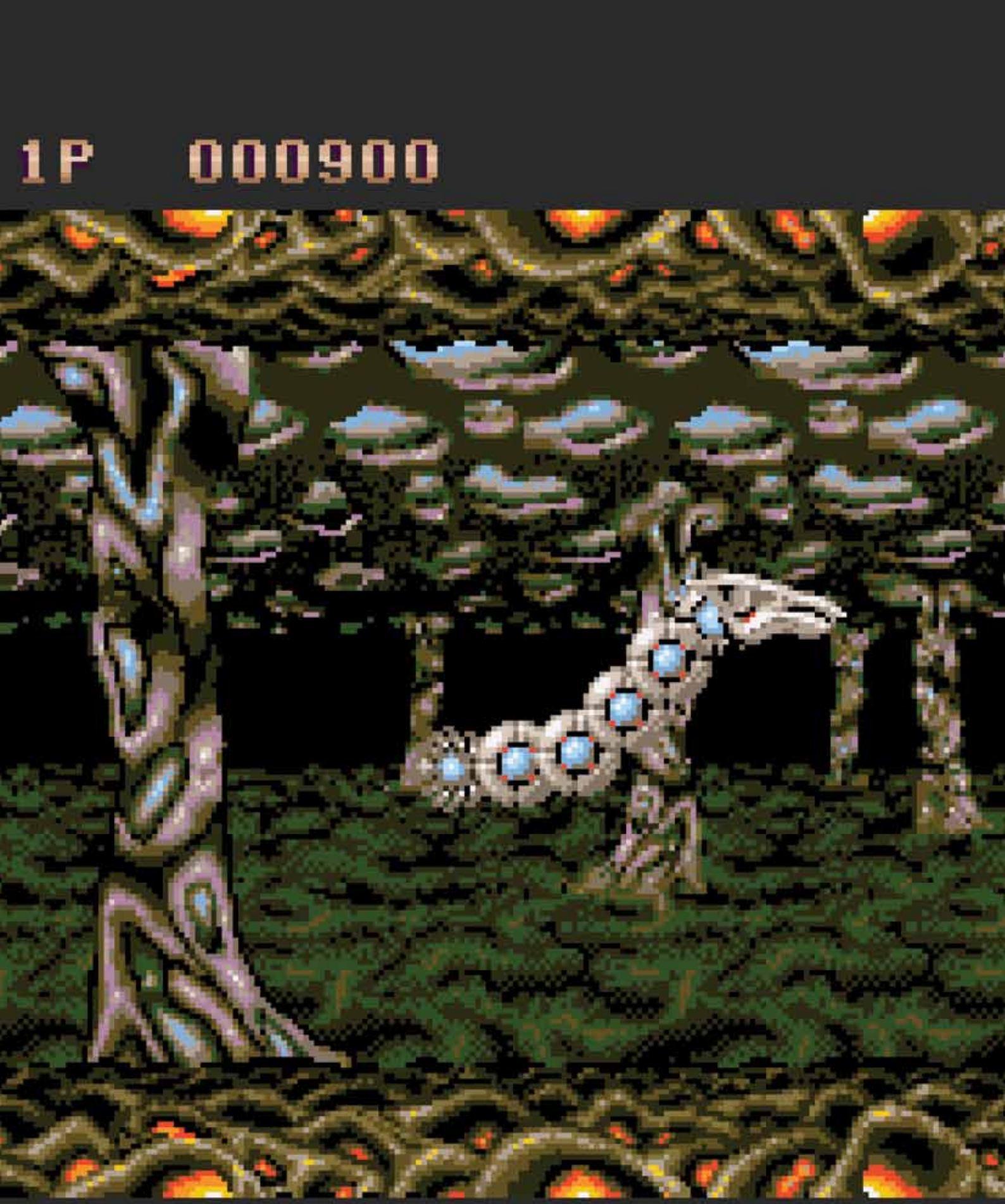
CAMISETAS

Powerglove Revolution
Precio: 24 €
Fabricante: Lowrez
Web: www.lowrez.de/

Great Shelled Dragon
Precio: 18 €
Fabricante: SPLITREASON
Web: www.splitreason.com

VARIOS

iCADE
Precio: 90 €
Fabricante: ThinkGeek
Web: www.thinkgeek.com
Un impresionante mueble arcade que se conecta via bluetooth a vuestro iPad. Controles y joystick auténticos para disfrutar de una experiencia inigualable.


1P 000900

Saint Dragon

Un universo muy particular. Pumas y toros cibernéticos se quieren hacer con el universo, y sólo una sagrada raza de dragones robóticos podrán detenerlos. La combinación de diseños de animales mecánicos con aspecto feroz y superficies pulidas de metal eran habituales a finales de los 80. ¿Por qué no adaptarlos en los videojuegos?

SISTEMA: Amiga
AÑO: 1990
GÉNERO: Shoot'em'up
PROGRAMACIÓN: Storm Games
PUNTUACIÓN: ★★★★☆

De vez en cuando alguno de los géneros más clásicos se veían "sacudidos" por algún tipo de juego que rompía esquemas gracias a su originalidad. Este es el caso de ST Dragon, que eliminaba de un plumazo las típicas naves de R-Type, Gradius y compañía, y las substituía por un gigantesco sprite de un dragón mecánico y cromado. ¿Te quieres unir a la fiesta?

Desde finales de los 80 hasta principios de los 90 vimos nacer y morir un sinfín de desarrolladores, productoras y demás empresas que querían triunfar en el mundo de los arcades, casi todos con títulos mediocres que ya no recuerda nadie. Pero unas pocas dejaron autenticas joyas por el camino, una de ellas fue Jaleco, en cuyo catalogo destaca un original shoot'em'up horizontal que gustó tanto que en menos de un año se vió portado para la mayoría de los ordenadores domésticos, siendo su versión de Amiga (desarrollada por Storm Games en el Reino Unido) la que mejor supo conservar las cualidades del arcade.

La historia del juego nos sitúa en un futuro muy lejano, hace siglos que la raza humana se extinguió, pero los robots y máquinas construidos antaño por el hombre han evolucionado, y ahora quieren conquistar el universo, hasta que se topan con el planeta de nuestro 'Dragon', y que tendremos que defender de los cyborg invasores usando nuestro aliento flameante y unos cuantos 'power-ups' que encontraremos en nuestro camino.

Uno de los puntos más originales de este título, es que podremos usar la cola de nuestro dragón como arma y como defensa, ya que con ella nos podremos cubrir de la mayoría de los ataques enemigos mientras que también podremos usarla para golpear a los enemigos más pequeños.

El juego consta de cinco niveles enormes y con puntos de control muy separados. Menos mal que si caemos a manos del enemigo al resurgir mantendremos la mayoría de los power ups.

Los desarrolladores tuvieron que usar un sistema de carga dinámica durante la partida, lo que quiere decir que los niveles se cargaban de disco según avanzábamos, permitiendo esas enormes fases.

Durante el juego nos enfrentaremos con enemigos gigantescos, que pueden llegar a ocupar la mitad de la pantalla, en esos momentos se pueden apreciar saltos en los fotogramas, en parte por culpa de esa carga dinámica y en parte por la diferencia de memoria con el arcade, pero es algo que los jugones supimos perdonar en aquellos años y también lo hacemos ahora.

ESPECIAL RetroManiac

La reinvención del mono

Visiones del pasado - Donkey Kong Country para Super Nintendo

El mono de Nintendo, y por ende, el primogénito del gran Shigeru Miyamoto, nunca ha pasado de moda aunque en los últimos años estuviera relegado a juegos de segunda fila, más orientados a las portátiles de la gran N donde cobraba por lo general un protagonismo secundario más propio de sus orígenes. Todo cambió con el lanzamiento de Donkey Kong Country Returns por parte de Retro Studios, un precioso reconocimiento al enorme trabajo que Rare realizó a mediados de los 90 en el mejor cartucho de los 16 bits. ¿O eran 32?

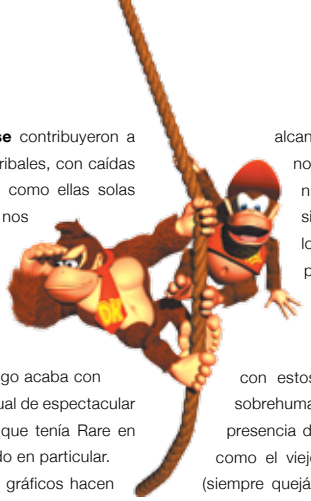
La segunda mitad de los noventa estaba siendo de lo más apasionante. Sega y Nintendo luchaban por obtener la supremacía en cada uno de los mercados, y las consolas de nueva generación ya habían asomado sus narices tratando de imponer sus impresionantes especificaciones técnicas y títulos tridimensionales. La época de las vacaciones de Navidad servían, sobre todo en los Estados Unidos, para comparar la fuerza que tenían cada una de las compañías detrás de los videojuegos, y últimamente Sega se había hecho con el trono de la más vendida en el mercado norteamericano gracias a su publicidad más agresiva y atractiva para los adolescentes más "maduritos". Nintendo se estaba quedando atrás en este aspecto, y actuaciones como la ocurrida con el caso Mortal Kombat no ayudaban a dejar de lado la imagen de productos infantiles. El puritanismo y "juegos para toda la familia" que imperan en su política, es algo sobre lo que podríamos hablar largo y tendido en RetroManiac, pero aquí nos detendremos en un juego que marcó un antes y un después en la vida de Super Nintendo, seguramente en la del gigante nipón y, por supuesto, en nosotros como jugones.

Allá por 1994, los hermanos Stamper se encontraban experimentando con una nueva técnica gráfica. Aprovechando el gran poder que otorgaban las máquinas Silicon Graphics y el software de diseño tridimensional que existían para las mismas, **Chris y Tim Stamper** idearon unas técnicas de compresión gráfica que permitían el paso de los diseños renderizados en estas estaciones de trabajo hasta las consolas de 16 bits manteniendo prácticamente la misma calidad. Está técnica, bautizada en un principio como **ACM (Advanced Computer Modeling**), causó sensación en los directivos de Nintendo, que al ver lo que podían hacer los Stamper con esta tecnología ya se estaban frotando las manos. Cuentan que cuando algunos invitados de Nintendo visitaron el cuartel general de Rare en Twycross (Inglaterra), con **Genyo Takeda** (uno de los ingenieros más importantes de la gran N) a la cabeza, no podían creerse que esos gráficos podían verse en una Super Nintendo. Con todo, los Stamper decidieron colaborar con Nintendo con su tecnología a cambio de desarrollar un videojuego con Donkey Kong como protagonista. Nintendo dio el visto bueno, Rare se convertiría en la principal 'second party' de la empresa japonesa y Donkey Kong Country comenzaba a dar sus primeros pasos.

Gráficos impresionantes

La primera vez que muchos de nosotros pudimos ver a Donkey Kong Country en movimiento fue gracias a uno de aquellos videos promocionales que tan de moda se pusieron en los 90. Nintendo y Sega competían ferozmente, y la mejor forma de destacarse el uno del otro era presentar imágenes en movimiento de sus bombazos. La primera contaba con sus mascotas más que afianzadas en el mercado y el poder tecnológico de Super Nintendo centrado en la paleta de colores y efectos gráficos, mientras que la segunda se apoyaba en las posibilidades multimedia del **CD-ROM** y por supuesto la entrada de **32X** en el mercado. Fue en uno de estos vídeos donde apareció de pronto nuestro querido Donkey, perfectamente animado en unos escenarios espectaculares y aparentemente bastante variados. La mayoría de las veces las cosas nos entran por los ojos y desde luego esta no iba a ser una excepción. La exuberancia de los modelos tridimensionales pasados a sprites que correteaban de un lado a otro de la pantalla, sólo rivalizaban con los impresionantes decorados perfectamente integrados (Rare hizo maravillas con la paleta de colores disponible en una máquina como Super Nintendo), los efectos gráficos que impregnaban aquellas pantalla y por supuesto los planos de scroll, difícilmente vistos anteriormente en el Cerebro de la Bestia ya que eran un terreno más abonado para el procesador Motorola de Megadrive. Y si bien tecnológicamente los gráficos del cartucho parecían cumplir con creces los deseos de la mayoría de los jugones, no le irían a la zaga los sonidos y la banda sonora, contundente y espectacular, aprovechando hasta el máximo el genial chip de sonido diseñado por Sony que contiene la blanca carcasa de Super Nintendo. Artistas de renombre como **Robin**

Escenarios variados. A pesar de que durante el juego la ambientación se repita entre los diferentes mundos, la variedad es suficiente como para no cansarnos: la jungla, una montaña helada, el fondo del mar...



Beanland, **Eveline Fischer** o **David Wise** contribuyeron a crear unas melodías marchosas de ritmos tribales, con caídas y remontadas en su velocidad, pegadizas como ellas solas (¿quién no se acuerda de los temas que nos recibían en el primer nivel o bajo el agua?) y perfectamente integradas en la acción de pantalla. Prácticamente toda acción tenía su sample perfectamente digitalizado, incluso la pequeña melodía que suena por los altavoces del televisor cuando un enemigo acaba con nosotros es perfecta. Sin duda un trabajo igual de espectacular que en los gráficos que denota el interés que tenía Rare en sorprender al mundo en general y a Nintendo en particular.

Sin embargo todos sabemos que ni los gráficos hacen al juego, ni la música y los sonidos lo son todo en la vida de un jugón. Si el título que nos acompaña no tiene unos controles precisos, es variado y nos divierte de poco servirá, pero afortunadamente Donkey Kong Country toma el género de las plataformas más clásicas, lo hace suyo, lo remodela a su gusto, invierte un porrón de buenas ideas y termina por parir una vuelta de tuerca más al género por excelencia. Poco nos importaba la ligera historia que le daba sentido al cartucho. Que un malvado **King K. Rool** y sus compinches, los Kremlings hubieran robado las reservas de bananas del bueno de Donkey sólo nos enfurecería más al comprobarlo con nuestros propios ojos en la guarida del mono, pero en el fondo no es más que un pretexto algo banal como en la mayoría de los videojuegos de este corte, para situarnos y plantearnos un objetivo. En fin, ya desde el primer nivel, en la jungla, podemos comprobar la buena mano de Rare: Saltos sencillos, lugares donde poder probar nuestras habilidades con el mando sin peligro, un horizonte precioso sobre las plastificadas palmeras, unos pocos enemigos fáciles de vencer y la aparición en un barril flotante de nuestro querido compañero en la aventura: el pequeño Diddy Kong.

La cosa se complica...

¿Podíamos pedir más? Pues sí, porque tras comprobar en el mapa que tendremos unos 40 niveles por delante antes de llegar al jefe final, la siguiente fase discurrirá entre lianas, noches tormentosas con espectaculares efectos lumínicos y un aumento en la curva de dificultad progresivo que es casi perfecto. Sólo nos daremos cabezazos en la pared cuando la impaciencia nos gane, cuando perdamos los nervios y desesperemos. A partir de la segunda mitad del juego, una vez que nos hayamos divertido de lo lindo con las primeras carreras de vagonetas, hayamos visitado bellos fondos submarinos o superado tortuosos laberintos de barriles cañón, el mínimo error ya si que podría suponer la pérdida de todas las vidas que hayamos recopilado anteriormente, así que los nervios de acero y el conocimiento de algunos niveles, serán tu salvación en más de una ocasión. Además, será en este momento cuando vayas descubriendo todo lo que oculta el maravilloso cartucho de la desarrolladora inglesa. Aparte de la cantidad bastante amplia de niveles, os esperan cantidades ingentes de secretos por descubrir (algunos muy ocultos por cierto), ítems que recoger (en lo que parece el inicio real de esta manía de Rare por recoger diferentes objetos), y sobre todo esos animalejos que no son de compañía pero que os echarán una mano cuando más lo necesitáis. **Rambi** el rinoceronte, la fuerza bruta con un par de cuernos, **Expresso** la avestruz, muy veloz y con la posibilidad de aletear durante un corto periodo de tiempo en el aire, **Enguarde** el pez espada, genial para acabar con los tiburones de una estocada, **Winky** la rana, tan saltarina como incontrolable en ocasiones, pero necesaria para alcanzar ciertas zonas, y **Squawks**, un loro que nos servía como linterna en algunos oscuros niveles de las cuevas o minas. Estos no son simples comparsas, sino que a medida que los vayamos descubriendo se convertirán en perfectos aliados, les cogeremos cariño y en ocasiones les echaremos de menos. Rare consiguió que a pesar de su aspecto frío y poligonal, acabáramos por encariñarnos con estos bichos de ojos saltones y habilidades sobrehumanas. No menos importante sería la presencia de otros compañeros de fatigas de Donkey, como el viejo **Cranky**, con sus consejos, mala leche (siempre quejándose de que los videojuegos son –eran- excesivamente sencillos), la chica, **Candy**, que nos permitía guardar nuestros progresos gracias a la pila del cartucho (¡menos mal!), el bueno de **Funky** con su pequeña avioneta, y por supuesto **Diddy Kong**, el otro personaje jugable en Donkey Kong Country, y a la postre una especie de Tails en Sonic, que se ha ganado por si mismo un cierto respeto en esto de los personajillos de videojuegos.

Intentos posteriores de Rare por otorgarle más protagonismos a engendros como Dixie o Kiddy Kong (DK2 y DK3) carecen en nuestra opinión de mucho sentido y no hicieron más que "ensuciar" un juego perfecto como lo fue la primera parte. Diddy posee sus propias habilidades, y es que al ser menos pesado que Donkey es capaz de pegar cabriolas o servirse de su cola, y cuando dos jugadores se enfrentan a la consola y toman el camino cooperativo la fiesta está asegurada, convirtiendo a DK en un juego diferente a la modalidad de un solo jugador.

Con todo Donkey Kong Country fue un plataformas curiosamente revolucionario. No inventó nada, es cierto, si acaso incluyó gráficos adaptados de modelos poligonales de gran resolución y que luego fueron imitados por otros productos tanto en consolas como ordenadores, pero el resto es un inteligente diseño de niveles y una mezcla de mecánicas de títulos anteriores que funciona francamente bien. La dificultad medida, los secretos ocultos, los diferentes mundos y la personalidad de nuestros personajes terminan por redondear un cartucho genial que pasará a la historia por ser además el segundo juego más vendido para la consola, sólo por detrás del todopoderoso Super Mario World. Si no fuera por su jugabilidad y por la diversión que le otorga al jugador, seguramente el juego de Rare jamás hubiera pasado a la historia como lo ha hecho. Podría ser recordado por sus características técnicas, su banda sonora o por los malditos barriles flotantes, pero jamás como el genial juego que resultó ser. ¡Bien por Rare!

Donkey Kong Country 2

Tras el éxito obtenido con la primera parte nos esperarán mundos más grandes, nuevos objetos, gráficos más refinados y oscuros y una banda sonora a la altura. Como contrapartida carecía de originalidad, y Rare complicó un tanto una fórmula que ya de por si era buena.

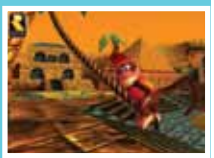
Donkey Kong Country 3

Supone el final de la serie en Super Nintendo. Para alargar la vida del juego Rare introduce nuevos puzles y enrevesa un tanto la mecánica aunque el desarrollo sigue siendo puramente plataformero. Se abandonan los escenarios más típicos de las cosas tropicales en pos de mundos más industriales y mecánicos. Los principales problemas fueron que Rare complicó sobremanera el desarrollo obligando a la recogida de muchos objetos, monedas, etc. y que la sombra de N64 ya era muy alargada...

Donkey Kong Land 1, 2 y 3

Esta trilogía para GameBoy sigue el precepto plataformero originado por su hermano mayor. Son tres de los mejores plataformas que pueden encontrarse en la portátil. El único aspecto negativo es que en ocasiones los sprites son algo confusos.

Donkey Kong 64



Ya para Nintendo 64, Rare abusó quizás del concepto iniciado por Mario 64 y su propio Banjo Kazooie, en un mundo enorme repleto de ítems que recoger, objetos a coleccionar y personajes diferentes para manejar.

Donkey Kong Country Returns

El juego programado recientemente por Retro Studios para Wii demuestra que los plataformas en dos dimensiones están más vivos que nunca y supone un reconocimiento perfecto al título original. En el número 3 de RetroManiac podéis encontrar su análisis.

Dificultad 'in crescendo'. Donkey Kong Country Returns empieza fácil, continua poniéndonos las cosas complicadas y puede terminar por desquiciarnos. En los niveles del bosque (¿es eso la luna de Endor?) hay un par de situaciones que te pondrán de los nervios por ejemplo.

Flashback

¿Conrad un mafioso? Sorprende saber que Flashback nació realmente como petición de US Gold a Delphine para que hiciera algo con la recientemente adquirida licencia de El Padrino. Primero iba a ser un juego basado en la mafia pero ambientado en el futuro, pero después se convirtió en lo que conocemos actualmente.

SISTEMA: Amiga
AÑO: 1992
GÉNERO: Aventura
PROGRAMACIÓN: Delphine
PUNTUACIÓN: *****

En 1991 Delphine Software saboreaba todavía las mieles del éxito obtenido con Future Wars y Cruise for a Corpse, dos aventuras gráficas originales que luchaban por su espacio entre Sierra y Lucas, pero en el aire todavía podía olerse el regusto de un éxito sin precedentes: Another World.

Aprovechando la fama alcanzada por la obra maestra del gran Éric Chahi, Delphine aceptó el encargo de US Gold para desarrollar un nuevo título que mezclara la acción y las plataformas y sorprendiera al personal. Un pequeño equipo de artistas y desarrolladoras con Paul Cuisset al frente, se puso manos a la obra para obtener un juego increíble e imperecedero. Another World tenía al fin un digno sucesor.

La historia no podía ser más cinematográfica, como le gustaba a Delphine. Es el año 2142, y en el papel de Conrad, una especie de agente espacial del gobierno, descubrimos que existe una conspiración alienígena con el objetivo de destruir la Tierra. Sin embargo antes de que podamos alertar a nuestros superiores, los extraterrestres aprovechan su capacidad para metamorfearse, engañarnos y apresarnos. Cautivos de los alienígenas sólo tenemos tiempo de transferir nuestra memoria a nuestro amigo Ian y grabar un mensaje en un holocubo antes de que nuestros captores nos borren la mente por completo. A partir de aquí comienza una trepidante aventura con un guión bastante interesante repleto de giros que nos llevará a diferentes lugares de la luna Titan y de la propia Tierra. Comenzaremos sin saber nada, extrañados de todo lo que existe a nuestra alrededor en una jungla repleta de peligros, y sólo el mensaje que conseguimos grabar antes de que nos borrasen la memoria nos servirá como pista y como cálido enlace con la realidad que hemos dejado aquí. Escenarios laberínticos tratados con esmero y gráficamente muy detallados, animaciones tremendas basadas en la técnica que empleó Mechner en Prince of Persia, una banda sonora inmersiva en la que se priman los sonidos puntuales, y multitud de personajes secundarios, nos esperaban en este juego complejo y bastante largo.

Los puzles y los diferentes ítems que nos vamos encontrando una vez que dejamos atrás la jungla pondrán a prueba nuestro cerebro, así que no bastaba con ser habilidoso con el teclado, la riqueza de diferentes situaciones sólo hacía que el jugador se picara más y quisiera avanzar a pesar de que las cosas no eran nada fáciles. Pero si de algo puede presumir Flashback aparte de su cuidado apartado técnico, es de continuar con la estela dejada por Another World, de sumergirnos de lleno en un mundo fantástico con sólo unos cuantos sprites y unas escenas cinemáticas bien llevadas. El talento de los creadores reside exactamente en este extraordinario poder de atracción que pocos videojuegos logran con aparentemente tan poco.

Lucha sin igual. En la sencillez radica muchas veces la excelencia y las dos partes de Yie Ar Kung-Fu son una prueba perfecta de ello. Konami no complicó en exceso el sistema de combate, todo se basaba en saber como y cuando dar patadas y puñetazos. Lo demás sobra.

Yie Ar Kung-Fu II

SISTEMA: MSX
AÑO: 1986
GÉNERO: Lucha
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: ★★★★☆

Por: Spidey (http://www.metodologic.com)

Es complicado no hallar en el original Yie Ar Kung-Fu uno de los más claros referentes a la hora de reflejar lo que hoy día es el género de los juegos de lucha one vs one. Achacándosele muchos méritos al primer Street Fighter de Capcom, fue este clásico de 1985 el que pusiera sobre la mesa muchísimas de las premisas que adornan las sobradamente conocidas andanzas de Ryu y compañía, encontrándonos con una jovencísima Konami capaz de llegar más lejos que nadie en el ya concurrido mundo de las artes marciales pixeladas.

La segunda parte, Yie Ar Kun Fu II: The Emperor Yie Gah continuaba la historia del primer juego de NES y MSX, controlando para la ocasión a Lee Young, hijo del anterior protagonista. La misión iría por derroteros semejantes, con ocho enemigos (número muy característico en la Konami de la época) contra los que vernos las caras. Esta vez los rivales poseían características muy definidas, siendo tan carismáticos como puñeteros a la hora de hacerles frente. Impresionaba Yen Pei con su letal coleta (extensible, muy al estilo Dhalsim), el orondo Po Chin (lanzaba bolas de fuero paralizantes… ¡con sus pedos!) o el enmascarado Wen Hu (cuya máscara móvil ridiculizaría a la del mismísimo Vega). En general, todos los personajes estaban espectacularmente definidos, sorprendiendo aún hoy día por su sobresaliente concepción.

Destacaba en esta secuela la inclusión de tres pantallas en las que, al estilo beat'em up, debíamos recorrerlas esquivando o acabando con molestas tandas de pequeños enemigos. Acabar con estas tandas propiciaría algún que otro ítem capaz de otorgarnos invulnerabilidad temporal, vidas extras y cosas así. Detalles que, al fin y al cabo, difícilmente compensarían la falta de habilidad que pudiéramos tener, ya que Yie Ar Kung Fu II era un juego bastante difícil. Requería que el usuario controlara a la perfección a un Lee Young bastante ducho en las artes marciales, el cual con un solo botón y las distintas combinaciones direccionales era capaz de poner en práctica todo un repertorio de golpes...

La jugabilidad de Yie Ar Kung Fu II era abrumadora. Los distintos entornos, la hermosa música de Miki Higashino y la variedad de los enemigos hacía que avanzar fuese algo tremendamente emocionante, por no decir que cada combate en sí representaba de medio a medio un desfogo adrenalinítico bestial. Lee Young se movía a las mil maravillas, y respondía aún mejor a nuestras órdenes. Sus goles diagonales, las espectaculares patadas voladoras… todas las acciones de nuestro bien definido héroe resultaban ser esenciales, casi tanto como el saber aprendernos bien los patrones de ataque del rival, devastadores si llegaban a pillarnos despistados.

En definitiva, Konami se marcó con Yie Ar Kung Fu II un juegazo de órdago cuya presencia en la historia de los videojuegos debería gozar de mucha mayor presencia. Sus méritos han sido injustamente eclipsados por Ruy, Ken y compañía, luchadores portentosos que, en verdad, no han hecho otra cosa que mirar al clásico de Konami y reflejar sus actitudes con los píxeles de los años noventa.

PREVIEWS

38 Owlboy (PC, XBLA)

Los desarrolladores indie también saben rendir culto al pixel en este prometedor plataformas volador.

39 Sonic Generations (MULTI)

Sega decide ponerse por fin las pilas y responder a las exigencias de los fans de Sonic. Un juego que mezcla sabiamente lo mejor de los títulos clásicos y modernos.

40 Spelunky (XBLA)

Tras su exitoso paso por los ordenadores compatibles, Derek Yu adapta su plataformas a la alta definición de tu Xbox 360.

40 Mutant Mudds (3DS)

Un divertido plataformas bidimensional que aprovecha los cambios de plano del personaje para dotarle de mayor profundidad.

41 Retro City Rampage (XBLA, Wiiware)

La espera de un GTA con gráficos 8 bits está a punto de terminar. ¿No te interesa? Échale un vistazo a nuestro avance y quizás cambies de opinión.

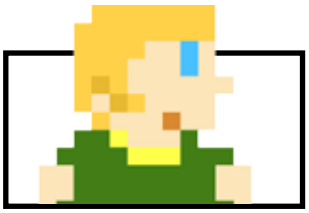
42 Sturmwind (Dreamcast)

Duranik prepara un nuevo y espectacular matamarcianos para la olvidada consola de 128 de Sega. La blanquita sigue viva gracias a la comunidad indie con lanzamientos periódicos como este.

32 Rayman Origins (multi)

Rayman vuelve por sus fueros, impone unos gráficos de impresión, un modo cooperativo muy interesante y su habitual nivel de dificultad.

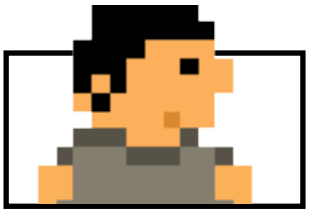
RetroManiac



DAVID

Zelda nunca pasará de moda. Las aventuras de Link y sus fantásticos mundos siempre terminan por crear un universo genial en el que el jugador se lo pasa en grande. La reedición de Ocarina no iba a ser menos.

Jugando ahora: Ocarina of Time 3D (3DS)
Juego favorito: Super Mario Galaxy (Wii)



SERGIO

Si hay un juego que mezcle estrategia y rol y que me toque la fibra sensible, es la serie Heroes of Might & Magic. Por eso le dedicamos un amplio Retrodossier en el que repasamos todos los juegos de la saga.

Jugando ahora: Súper Mario Galaxy 2 (Wii)
Juego favorito: Maze of Galious (MSX)

JUANMA

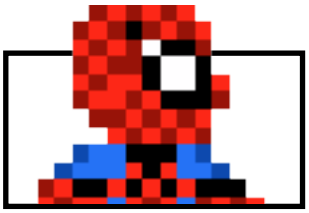
A pesar del nombre y su sagrado estatus, el primer Zelda en mi opinión pudo haberse mejorado bastante. El lastre de no saber "adonde vamos" pesa mucho...

Jugando ahora: Regreso al Futuro Episodio 1 (PC)
Juego favorito: Super Mario World (SNES)

ANTXIKO

Tiempo atrás el tándem NEC y Hudson gobernaron el mercado japonés con ideas locas y una gran variedad de hardware. ¡Repasemos sus años dorados!

Jugando ahora: Final Fantasy Tactics
Juego favorito: SD Snatcher (MSX2)



SPIDEY

¿Quién me diría que iba a disfrutar tanto con el nuevo juego del Capitán América? ¡Así es la vida...!

Jugando ahora: Capitán América: Super Soldado (Xbox 360))
Juego favorito: Nemesis 2 (MSX)

RetroManiac Magazine

Es una revista gratuita e independiente que se distribuye en internet a través del blog **http://www.retromaniac.es**. También nos puedes encontrar en ISSUU y BUBOK.

STAFF (retromaniac.magazine@gmail.com):
Dirección, maquetación, diseño y redacción: David
Redacción, sistemas: Sergio
Redacción: Juanma, Spidey, Antxiko, Falsworth

ISSN 2171-9969

EL RAYMAN QUE TODOS QUERÍAMOS

Rayman Origins

detalles

sistema: X360, PS3, 3DS, Wii, PS Vita
origen: Francia
publica: Ubisoft
desarrolla: Ubisoft Montpellier
lanzamiento: Noviembre 2011 Marzo 2012 (3DS, PSVita)
género: Plataformas
jugadores: 1-4

Todo comenzó como un título episódico, al modo de lo que está haciendo Sega con Sonic 4, sin embargo, Ubisoft parece que ha recapacitado sobre sus propias ideas y ha vuelto a la senda de la cordura con un título llamado a convertirse en el plataformas 2D definitivo.

El tiempo parece que hace pensarse las cosas dos veces antes de llevarlas a cabo, y esto es justo lo que le ha ocurrido a Ubisoft con su juego estrella. Hacía mucho que no veíamos un Rayman como los de siempre. Aquella lejana primera incursión en los ordenadores compatibles y consolas de 32 bits, demostraron todo el poder artístico que la gente de Ubi llevaba dentro en un plataformas rebosante de colorido y buen hacer.

Técnicamente notable, puede que Rayman fallara un tanto en su dificultad exagerada a partir del último cuarto del juego, y en algunos problemas puntuales con los controles. Quizás manejar a un personaje que realmente carece de extremidades no debía de ser tan directo como un Mario cualquiera… quien sabe. En cualquier caso, la obra de Michel Ancel se hizo un hueco entre todos los corazones de los seguidores de las plataformas, en primer lugar porque realmente era un juego muy bello, y en segundo, porque francamente era divertido y contenía un indudable sentido de ese humor francés universal. Siguientes partes, ya en las tres dimensiones que imperaban a finales de los 90, no dejaron de sorprender, manteniendo un diseño gráfico impresionante en su segunda parte (increíble la versión para N64) y algo de continuismo en la tercera. Luego llegaron los Rabbids, pero esa es otra historia claro.

El mundo, otra vez, en peligro.

Rayman Origins nos coloca como su nombre indica más o menos en los orígenes del famoso personaje, cuando aún no se había desarrollado completamente tal y como lo conocemos de juegos posteriores. Acompañado en un principio por su inseparable Globox, tendrá que descubrir que es lo que pasa en el Bosque de los Sueños, amenazado por las pesadillas de una criatura fantástica que está convirtiendo a los Electoons por ejemplo en agresivos y diabólicos Darktoons. Evidentemente una vez que conozcamos la causa de los desaguisados de este idílico mundo, tendremos que proceder a arreglarlo, aprovechando nuestras habilidades, y, porque no, la ayuda de otros tres amigos.

Y es que para la ocasión Ubisoft ha decidido posar sus ojos en otro grande del género desarrollado por Nintendo, el estupendo New Super Mario Bros. Siguiendo la mecánica del juego para wii, en Rayman Origins también podrán coincidir en pantalla hasta 4 personajes simultáneos controlados por otros tantos jugadores con el fin de ayudarse entre ellos (o entorpecerse, quien sabe), y superar los diferentes niveles. Este modo cooperativo ayuda a que el diseño de los niveles sea en ocasiones muy ingenioso, y que la resolución de algunos puzzles y situaciones obligue a que todos los jugadores se pongan de acuerdo en, por ejemplo, montar una especie de escalera con los personajes para llegar hasta determinado lugar. No es realmente nada nuevo, pero parece que se integra perfectamente bien con el universo que Ubisoft está creando para la ocasión, y aseguran diversión y risas en cada una de nuestras partidas, sobre todo porque

Ayuda entre todos. Una de las mejoras más sonadas en este Rayman es el modo cooperativo para varios jugadores, en el que, como podéis ver en la imagen superior, podemos formar torres con los personajes para llegar hasta ese dorado objeto.

En la variedad está el gusto. Aparte de la belleza de los escenarios que apreciamos en las capturas de pantalla, Rayman Origins también destaca por los diferentes tipos de situaciones a las que nos enfrentaremos, como esta carrera a toda mecha en un nivel volcánico.

los personajes pueden ser algo más agresivos entre ellos, molestándose, provocando que pierdan vidas, etc. En fin, la "salsa" de un modo cooperativo…

Gráficos de excepción

Y si jugablemente parece que el título de Ubi va a cumplir con creces, no es menos cierto que los artistas de la compañía francesa están echando el resto en cuanto al diseño de niveles y personajes. Aprovechando la publicitada herramienta UbiArt, la verdad es que la alta definición y la claridad de los fondos y sprites, están dando como resultado un conjunto global francamente impresionante, repleto de detalles y muy inspirado. Recorreremos diversos ambientes todos tratados con mucho mimo y carisma, y podremos ver como deambulan sobre ellos nuestros protagonistas dotados de una animación excelente y una nitidez sorprendente. Además, los diseñadores del juego están introduciendo muchos guiños hacia otros juegos, clásicos y no tanto clásicos, por lo que los jugadores más viejos del lugar también disfrutarán en cierta medida con esta complicidad encubierta.

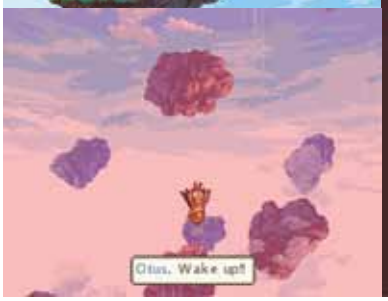
En fin, muchas fases a superar, un nivel de dificultad alto sólo apto para gente curtida, gráficos preciosos y una banda sonora que promete, dejan a Rayman Origins en muy buena posición. Aún tendremos que esperar unos meses a que llegue a las plataformas de sobremesa (el año que viene en portátiles), pero de momento se convierte en uno de nuestros candidatos preferidos de cara al último trimestre del año.

AMOR POR EL PIXEL

Owlboy

detalles

sistema:
PC / XBLA
origen:
Noruega
publica:
D-Pad Studio
desarrolla:
D-Pad Studio
lanzamiento:
Octubre 2011
género:
Plataformas
jugadores:
1



Hemos perdido ya la cuenta de cuanto tiempo llevamos esperando al lanzamiento de Owlboy, y se lo perdonamos porque proviene del circuito indie, pero a cada imagen que nos llega nueva del juego más ganas tenemos de zambullirnos en este precioso mundo pixelado.

De un tiempo a esta parte nos estamos encontrando en la escena independiente con auténticas joyas, o al menos juegos que pretenden serlo. Si hace unos años el principal problema de la mayoría de estos juegos creados por pequeños grupos de amigos era su aspecto técnico, parece que últimamente las diferencias con respecto a los grandes grupos de desarrollo parece que se están acortando. Owlboy juega con unos gráficos y diseños que parecen provenir directamente de la época de las 32 bits, aquella donde PlayStation triunfaba y Saturn trataba de sobrevivir. Entre todo el maremágnum de juegos tridimensionales, aún se pudieron ver algunos títulos que aprovechaban el poder 2D que les otorgaban los procesadores de las máquinas de Sony y Sega: Lomax, Rayman, Golden Axe The Duel, Silhouette Mirage, Castlevania… No fueron muchos, pero el amor al pixel siguió demostrándose durante un tiempo, sobre todo en juegos de la escuela británica, como aquel estupendo Adventures of Lomax. El juego de los noruegos parece inspirarse estéticamente en los juegos que Core Design o la propia Psygnosis nos hicieron disfrutar tanto en los 90, los mejora, les proporciona su propia personalidad y nos pega en toda la frente demostrando que todavía existe el gusto por el diseño más tradicional de los videojuegos.

En Owlboy controlaremos a Otus, una especie de chico búho que aún tiene mucho que aprender de su mentor, el gran Asio, pero que se ve rápidamente involucrado en una gran aventura casi sin quererlo. Un día, y sin previo aviso, los piratas del cielo atacan la ciudad de Otus, así que nuestro protagonista tendrá que ponerse manos a la obra y defender el pueblo de los malvados corsarios del cielo. Otus no estará solo, y a medida que avancemos en la aventura nos encontraremos con nuevos personajes que nos echarán una mano descubriendo objetos y habilidades ocultas. La mecánica sigue más o menos los cánones más clásicos, aunque el desarrollo será casi en su totalidad vertical, aprovechando la posibilidad de vuelo de nuestro personaje. Nos encontraremos con escenarios enormes, tiendas donde comprar ítems, enemigos, bosses finales… El próximo 20 de agosto esperamos comprobar si se cumplen todas las expectativas.

Escenarios preciosos. Nada más observar las imágenes, podrás comprobar el mimo y atención al detalle que D-Pad Studio está prestando a su creación.

SEGA SE RINDE A LA EVIDENCIA

Sonic Generations

¿Te suena de algo? La zona introductoria de Sonic, Green Hill, no podía perderse esta ocasión tan especial.

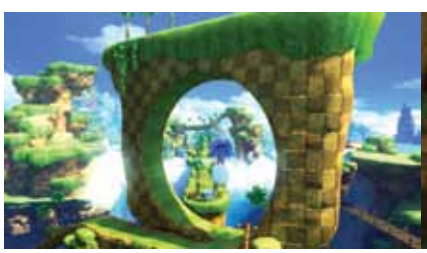
Sega tenía que hacer algo para celebrar el veinte aniversario de Sonic. Lleva unas cuantas entregas dando tumbos, tratando de encontrar el verdadero camino de su franquicia estrella, y no acababa de conseguirlo.

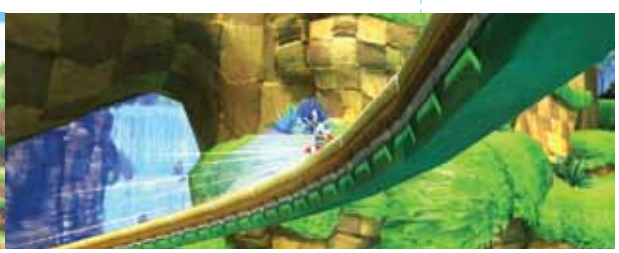
Hemos vivido experimentos rancios como aquel, lejano ya, Sonic para Xbox 360 y PlayStation 3, un desastre de plataformas sin ton ni son y una mediocre idea de lo que deben ser las plataformas tridimensionales; también esperpentos como la mezcla insostenible de Sonic Unleashed, entre niveles brillantes unos, y repletos de sopor otros; también nos hemos disfrazado de caballeros en una especie de redención andante, mientras que en las portátiles más o menos disfrutábamos con el puercoespín azulado de forma más o menos eficiente, aunque sin llegar a las cotas de los primeros Sonic. Quizás las dos aventuras para Dreamcast supusieron un corte muy difícil de asimilar para los ingenieros de Sega, o quizás la época convulsa que vivió la compañía con las prisas por sacar Dreamcast al mercado y prematura muerte de la misma, minaron la imaginación de las mentes pensantes del gigante nipón. El todo vale, y no dejar morir a su personaje estrella parece que era lo único que importaba en Sega. A principios de este año sin embargo disfrutamos de una especie de vuelta a los orígenes gracias al primer capítulo de Sonic 4, con desarrollo bidimensional y escenarios y enemigos ya conocidos. Sin embargo con el juego con el que Sega sorprendió a propios y extraños fue con Sonic Colors para Wii, una declaración de intenciones que parecía coger lo mejor de títulos en 3D anteriores, corregir los errores y encontrar, por fin, el verdadero sitio de un Sonic tridimensional casi perfecto. Sobre esta base se ha lanzado al vacío Takashi Izuka y su equipo, pero con una pequeña diferencia: lograr la conjunción perfecta entre el Sonic clásico y el moderno.

Y Sonic Generations pretende ser esto mismo. Recuperar por una parte la inocencia perdida de aquel Sonic para Megadrive y no olvidar el aire de gamberro estilizado por el que ha optado el diablo azul en sus últimas apariciones. Recorriendo niveles inspirados en los escenarios de toda la vida, en desarrollo tanto lateral como frontal según el modo de juego (clásico o moderno), en realidad este Generations se plantea como un recorrido histórico a través de los veinte años de existencia de la creación de Yuji Naka. Los gráficos parece que estarán a la altura, más resultones en el modo moderno gracias a su punto de vista y continuos giros de cámara, pero los nostálgicos no lo echarán de menos al imbuirse en la modalidad clásica, en la que a pesar de que todos los gráficos y escenarios están construidos en 3D, su desarrollo es totalmente lateral. Una delicia.

detalles

sistema:
X360, PS3, 3DS, PSVita
origen:
Japón, Estados Unidos
publica:
Sega
desarrolla:
Sonic Team / Dimps
lanzamiento:
Noviembre 2011
Marzo 2012 (3DS/ PSVita)
género:
Plataformas
jugadores:
1





VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA...

Spelunky

detalles

sistema: XBLA
origen: Estados Unidos
publica: Mossmouth
desarrolla: Derek Yu
lanzamiento: Finales 2011
género: Plataformas
jugadores: 1-4

Este es uno de esos juegos para la sección arcade de la consola de Microsoft que cientos de fans esperamos a que se concrete. Nació como un estupendo título indie en PC (gratuito), y el salto a Xbox 360 se presenta muy prometedor.

Sin embargo, las primeras noticias de esta conversión nos llegaron a finales de 2009, cuando el autor del juego anunció que pronto veríamos una versión mejorada y remozada de su estupendo título para ordenadores compatibles, y ya han pasado casi dos años sin previsión de que lo veamos terminado en las próximas semanas. La intención era la de hacer un juego único, inspirado en el original, pero que también contuviera las suficientes novedades para que los usuarios pagaran por él. Unas primeras capturas de pantalla dejaban muy claro que este Spelnky para consola iba a mejorar gráficamente al juego de PC, gracias a sus diseños más inspirados en el mundo del comic, y el abandono de la estética más pixelada en pos de formas más redondeadas y suavizadas. Quizás esto último le haya quitado algo de encanto (a nosotros también nos chiflan los pixels como puños), pero imaginamos que el autor ha decidido seguir por este camino precisamente para lograr un juego que tenga un aspecto más actual y moderno. Existen otras novedades con respecto a la versión original, como un más que interesante modo multijugador para hasta cuatro amigos en la misma consola. Lo cierto es que las partidas en este modo pueden ser simplemente apoteósicas habida cuenta del tipo de juego.

Aparte de su característico diseño gráfico, Spelunky también destaca por dos razones. La primera es que cada una de nuestras partidas al juego serán siempre diferentes, ya que los escenarios están generados aleatoriamente gracias a una serie de algoritmos ideados por el autor. Lejos de que esta generación de lugar a niveles ramplones, Derek se las ha ingeniado para lograr que la confección automática por parte de la máquina guarde cierta coherencia y sea siempre una sorpresa para el jugador. Esto juega a favor también de que va a ser difícil aburrirse. Spelunky es considerado como uno de los juegos más adictivos que existen en la actualidad y a fe que consigue mantenernos pegados a la pantalla. Si la mayoría de nosotros estamos acostumbrados a aprendernos de memoria los escenarios en un plataformas, sobre todo aquellos tramos más complicados, aquí sólo podremos echar mano de nuestra habilidad a los mandos, y creednos, si las cosas siguen como en PC, la verdad es que no va a ser nada fácil. Tendremos a nuestra disposición diferentes armas, podremos recolectar oro mientras viajamos por las cuevas y entrar en tiendas para comprar nuevos objetos. Toda ayuda será poca porque morir está a la orden del día en este plataformas subterráneo.

PLATAFORMAS CON PROFUNDIDAD

Mutant Mudds

detalles

sistema: 3DS
origen: Estados Unidos
publica: Renegade Kid
desarrolla: Renegade Kid
lanzamiento: Otoño 2011
género: Plataformas
jugadores: 1

Mutant Mudds comenzó como un pequeño título de aventuras tridimensionales para el sistema de descarga digital de Nintendo DS, pero parece que va a acabar como un delicioso plataformas de corte bidimensional tal y como nos gusta en RetroManiac.

Sea por lo excesivamente pretencioso del proyecto inicial, o porque el resultado de las primeras pruebas no era exactamente positivo (podemos dar fe de ello), el cambio en la orientación que Renegade Kid le ha dado a su última producción parece que le va a sentar francamente bien al juego en 3DS. La historia nos pone en la piel de Maximilian un chaval de grandes gafas, pantalones cortos y armado con una especie de jet pack de agua que le sirve tanto para dar pequeños saltos como para disparar (similar a Mario Sunshine). Como Maximilian tendremos que recorrer los diferentes escenarios del juego terminando con nuestros enemigos, una especie de bichos de barro, recolectando además una especie de ítems estrellados. El juego, que presenta un cuidado aspecto gráfico inspirado en los plataformas de los 90 para ordenador, con colores brillantes y sprites muy definidos, juega también con los diferentes niveles de profundidad, permitiendo al jugador variar entre el primer o segundo plano en determinados lugares, y provocando además que de esta forma la interacción con los escenarios sea mucho mayor. Aunque nos recuerde a aquel lejano Wario para Virtual Boy, o el más reciente Donkey Kong Country Returns para Wii, parece que Mutant Mudds tendrá su propia personalidad.

REGRESO AL PASADO

Retro City Rampage

¡Cumple con tu misión! En esencia Retro City Rampage es una versión 'ochobitera' del GTA que todos conocemos, pero con más gracia, sentido del humor y un aspecto gráfico muy divertido.

detalles

sistema: XBLA, Wiiware
origen: Estados Unidos
publica: VBlank Entertainment
desarrolla: VBlank Entertainment
lanzamiento: Verano 2011
género: Acción
jugadores: 1

Sin comerlo ni beberlo (¿o quizás sí?), Brian Provinciano ha logrado captar la atención de cientos de jugones a lo largo del mundo con su último proyecto. Retro City Rampage tiene muy buena pinta, y ya debería estar casi listo.

El único aspecto negativo de las plataformas de descarga digitales es que casi nunca sabemos a ciencia cierta cuando va a lanzarse un juego, lo que nos puede llegar a desquiciar, sobre todo cuando estamos frente a un título tan esperado como la última locura de Provinciano. Pensado en primer lugar para WiiWare, hace unos meses el desarrollador también confirmó que se encontraba trabajando en la versión para Xbox Arcade, y de hecho las últimas capturas de pantalla mostradas en eventos como la reciente ComicCon pertenecen a la última versión. Que no sepamos a ciencia cierta si se ha cancelado en Wii, o cual va a ser la fecha final de lanzamiento (estaremos pendientes), no es óbice para no hablar de todas las cualidades que parece que tendrá Retro City Rampage, toda una oda a los juegos retro en un título que, esperemos, aparecerá en 2011.

Todo empezó con una NES

Y es que Brian Provinciano comenzó trabajando en lo que pretendía ser una especie de GTA corriendo bajo el limitado hardware de 8 bits de la mítica consola de Nintendo. Construyendo sus propias herramientas y kit de desarrollo, el proyecto comenzó a tomar forma bajo el nombre de Grand Theftendo, pero pronto el autor encontraría que existe un mayor potencial en las consolas de última generación, sobre todo en las plataformas de descarga digital.

Así que este Retro City Rampage tratará de imitar la mecánica de mundo abierto que poseen los GTA de Rockstar, pero respetando el aspecto gráfico y técnico de un juego de 8 bits (aunque se hayan impulsado estas características para hacerlo más atractivo al público actual). Además, el autor está introduciendo multitud de guiños y referencias a otros juegos clásicos como Mario Bros. Zelda, Bionic Commando o Contra, en el que pretende ser una delicia jugable y histórica a partes iguales para los jugones, sobre todo para aquellos más viejunos. Manejando a nuestro particular "hombre malo" y bajo las órdenes de la ya clásica banda de maleantes, tendremos que cumplir unas 40 misiones en el modo historia, aunque también nos esperarán aparte 30 desafíos más. Esperamos que aparezca a finales de verano para poder ofreceros un amplio análisis en RetroManiac.

DREAMCAST SE RESISTE A MORIR

Sturwind

detalles

sistema:
Dreamcast
origen:
Alemania
publica:
RedSpotGames
desarrolla:
Duranik
lanzamiento:
Otoño 2011
género:
Shooter
jugadores:
1

Gráficos de infarto. La mezcla de fondos tridimensionales, prerenderizados y sprites, hacen de este Sturwind una mezcla impresionante.

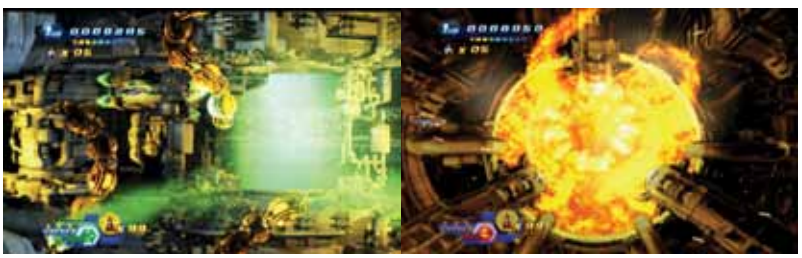
Dreamcast fue una consola incomprendida e ignorada por parte de las desarrolladoras y distribuidoras. La 128 bits de Sega tenía un potencial increíble, pero quizás su mayor problema fuera el momento de su lanzamiento, a caballo entre las consolas de 32 bits y PlayStation 2 y Xbox.

Sin embargo, gracias al potencial de la consola, y a la amplia base de acérrimos seguidores que se ganó en el mundo entero, sobre todo debido a sus impresionantes conversiones de las recreativas del momento, el espíritu de Dreamcast ha seguido vivo durante muchos años más, y a pesar de llevar "muerta" comercialmente una década, sigue resistiéndose a desaparecer gracias a iniciativas como la que nos ocupa, un shooter de nuevo cuño, de impresionante acabado gráfico y que aparecerá en exclusiva para la blanca de Sega. ¿Quién da más?

La historia de Sturmwind también nos lleva a finales de los 90, cuando Atari trató de pegar un zarpazo al mercado de las 16 bits con su Jaguar. El experimento fracasó pero dejó por el camino una demo espectacular para su CD-ROM llamada Native. Programada por Duranik, la unión de los hermanos alemanes Roland y Johannes Graf, no dejó de ser más que una curiosidad a modo de demo técnica que demostraba hasta donde pudo llegar la consola de Atari, y ahora, más de 10 años después, parece que se hará finalmente realidad en otra máquina y con otro nombre.

Sturmwind se presenta como un clásico matamarcianos que incorpora algunas novedades actuales como el sistema de armamento o el sistema de mejora de nuestra nave. Nos esperarán 16 niveles divididos en 7 mundos diferentes, 20 jefes finales, una espectacular intro prerenderizada, compatibilidad con VGA y PAL60, en fin… todo lo que soñaban los jugones en la época de Dreamcast. Además los desarrolladores han prometido un sistema de tabla de récords online conectándose a la página oficial del juego mediante unos códigos especiales, y bastante contenido desbloqueable que hará las delicias de los más virtuosos con el mando.

Sin embargo, todo esto palidece ante las primeras imágenes y vídeos del juego. En la pasada Retroencounter celebrada en Madrid, los chicos de Dreamcast.es tuvieron a bien colocar una máquina con una demo del juego, demostrando sus impresionantes escenarios y sprites, que mezclan elementos 2D y 3D de manera magistral, además de efectos de luz y física en los elementos destruibles. El último retraso en la fecha de lanzamiento obedece a que Duranik todavía pretende mejorar aún más su producto, retocando el sistema de control y armamento.



cRaY 5

ZX-SPECTRUM 128K

La colonia espacial ha sido dañada por un asteroide.

Tu misión es desconectar el superordenador Cray-5 antes de que complete la secuencia de autodestrucción.

El pulso te tiembla al pensarlo, pero no es sólo tu vida la que está en peligro...

Se trata del futuro de toda la humanidad...

Visita nuestra web www.retroworks.es y disfruta de otros títulos de nuestro catálogo

RetroWorks

Versión digital gratuita mediante descarga
Versión física bajo pedido.

(C) 2011 RETROWORKS
www.retroworks.es
contact@retroworks.es

Juegaterapia

Hablamos con Ricardo de Santiago, director de la iniciativa Juegaterapia, especialistas en la recogida y distribución de sistemas de videoconsolas y videojuegos para niños enfermos de cáncer en los hospitales de España. Ricardo nos cuenta como nació la iniciativa, su desarrollo y como un pequeño gesto consigue arrancar una sonrisa a estos niños.

Una labor muy loable. ¿A qué se dedica exactamente Juegaterapia? Te dejamos el texto introductorio de su página web donde se explica perfectamente: "Recogemos PLAYs, Nintendos, PSPs y también juegos. Después, lo donamos todo a hospitales con zona de oncología infantil para hacer que el tiempo de espera y de quimioterapia pase lo más rápido posible. Cada consola lleva una pegatina con los datos de su donante para que cuando llegue al niño pueda agradecéselo con una llamada, un mensajem un dibujo... Y al final muchos niños tendrán que seguir luchando contra el 'bichito', como ellos lo llaman, pero si puede ser con una sonrisa en los labios, todo irá mejor".

El equipo de Juegaterapia, posando para las fotos de su página en Facebook. Podéis visitarla y haceros fans de su iniciativa en: http://www.facebook.com/juegaterapia

En primer lugar, muchas gracias Ricardo por contestar nuestras preguntas. Juegaterapia tiene como objetivo claro ayudar a los niños con cáncer para que su estancia en los hospitales sea lo más llevadera posible, pero ¿cómo nace esta iniciativa? ¿dónde? ¿y cuándo? Contadnos por favor algo sobre vuestro funcionamiento y orígenes...

Juegaterapia nace por casualidad, cuando Mónica Esteban, nuestra Presidenta donó la PSP que su marido ya no usaba a un niño en tratamiento de cáncer. La carita le cambió de pronto y entre todos recogimos varias consolas y las volvimos a donar. Lo que vimos fue que podíamos cambiar el estado de ánimo de estos niños, y con ello hacerles la estancia hospitalaria y su tratamiento más agradable. Sonreír en un hospital no es fácil, pero con Mario de la mano, la Selección Española de Fútbol y a los mando de un Formula Uno, los niños se llenan de sonrisas. Y los padres de relajación. Pensad por un momento que un niño no puede estar aburrido más de un minuto, y que el tratamiento de quimioterapia es tan agresivo que no les permite ir a las ludotecas de los hospitales. Así que para ellos el tiempo de espera se hace muy difícil, y en esas habitaciones una consola de las que ya no usamos luce como nueva.

¿Cuántos miembros formáis actualmente Juegaterapia? ¿Actuáis de forma individual o sois un conjunto de entidades que colaboran para un fin común?

Juegaterapia está formada por doce compañeros. Pero en el último año, hemos incorporado nuevos amigos voluntarios que con su esfuerzo y buenas ideas nos ayudan a seguir adelante. Hay muchas tareas que son más importantes de lo que parecen, como es clasificar los juegos, almacenarlos, etiquetarlos, enviarlos y además dar respuesta a todos los donantes. Si alguien quiere apuntarse de voluntario, puede escribirnos a voluntariado@juegaterapia.org y contestaremos lo antes posible. Pero también tenemos empresas que colaboran con nosotros, donándonos el tiempo y esfuerzo de sus profesionales. Alargando un poquito su jornada laboral nos ayudan a hacer cosas imposibles para nosotros: servicio técnico, cajas y envío de materiales, presencia en ferias, etc.

Hemos comprobado que Juegaterapia distribuye todo tipo de consolas que hayan sido donadas (y sus respectivos videojuegos en su caso) ¿todas salen de donaciones personales? ¿colabora alguna empresa del sector? digasé Sony, Nintendo... en caso contrario ¿os gustaría?

La mayoría de las donaciones son personales. Y hemos visto como hay personas que no tienen una consola para donar… ¡y la compran nueva! Otras, nos donan sus ideas y su tiempo, y son donaciones muy valiosas también. Así que todo el que quiera ayudar, tiene una manera para hacerlo. Y en cuanto a las empresas del sector, nos han ayudado muchas por no decir todas. Sony y Nintendo también :)

Habéis abarcado una gran parte de hospitales del territorio nacional, ¿hay definido algún mecanismo de actuación en este ámbito? ¿los centros os reclaman vuestra ayuda?

Lo que hacemos es ir llamando uno por uno a los hospitales. Cuando tienen oncología pediátrica contactamos con los responsables y organizamos la entrega. Si tienen televisión las habitaciones, damos preferencia a consolas de sobremesa. Si no tienen, enviamos las portátiles. Y todas van acompañadas de 3 juegos para que puedan tener variedad. Y una vez que hemos iniciado un protocolo con un hospital, sí nos llaman y nos dicen si alguna se ha roto o si necesitan más consolas o juegos.

¿Cómo podrían nuestros lectores colaborar con vosotros? Parece que tenéis la ayuda de diversas empresas y/o entes, que ayudan en la medida de lo posible. En RetroManiac no somo muchos (por ahora) pero sirvan estas líneas para hacer una reivindicación acerca de alguna carencia que creáis poder subsanar si esto lo leyera la persona o personas adecuadas.

Todo el mundo puede donar sus juegos o consolas en cualquiera de estas asociaciones con las que colaboramos por toda la geografía española: (http://www.juegaterapia.org/Dondedonar.htm). Y desde hace uno o dos meses, también vendemos camisetas (http://www.juegaterapia.org/Tienda.htm) y aceptamos donativos económicos (http://www.juegaterapia.org/Donaciones.htm) que destinamos a las actividades de Juegaterapia: gastos de almacenaje, envíos y demás gestiones que sin apoyo económico o de empresas del sector, son muy difíciles de sacar adelante. Las empresas tienen un papel muy importante, con tan sólo destinar unas horas de su actividad a cualquier organización benéfica, no sólo a Juegaterapia, pueden hacer mucho bien. Una imprenta puede imprimir las pegatinas que van en cada consola, una empresa de envíos puede llevar las consolas a los hospitales, una revista como la vuestra nos puede dar a conocer… Si tienes una idea que puedes sacar adelante con o sin tu empresa, dónala, puede ser de más ayuda que el dinero, ¡claro que sí!

Entrando en un nivel más lúdico de detalle, ¿habéis percibido entre los más pequeños alguna predilección por un tipo u otro de consolas? y relacionado con esto ¿pensáis que existen determinados personajes clásicos de los videojuegos que calan más en ellos?

¡Buena pregunta! Los niños, niños son y quieren consolas nuevas y juegos nuevos para jugar a lo mismo que sus amigos. ¡Son niños! Pero cuando llevamos una consola de hace un par de años con los juegos de siempre, triunfan fútbol, plataformas, acción, puzzles, coches, aventuras gráficas… Supongo que los súper éxitos siempre funcionan :D

Es obvio que realizaréis un filtrado de los videojuegos para adecuarlos a las posibilidades de los pequeños y a su edad, pero con la experiencia que lleváis a cuestas, ¿hay algún tipo de juegos que creáis que se lleva "la palma"? ¿Aventuras gráficas? ¿Arcades? ¿Puzzles?

Donamos sólo videojuegos que sean para menores de 18 años, a no ser que contemos con el permiso de sus papás. Y con cada consola donamos 3 juegos variados, para que niños y niñas puedan jugar por igual. Diría que fútbol y aventuras gráficas se llevan la palma. Pero en realidad donamos lo que tenemos, ¡y nos llega de todo! @ABKristian nos regaló una idea estupenda, una lista de deseos con los juegos que nos van pidiendo los niños en los hospitales: (http://juegaterapia.wordpress.com/2011/07/12/inauguramos-la-listadedeseos). La iremos refrescando poco a poco, así que si queréis, podéis seguirla en #Listadedeseos y veréis lo que nos van pidiendo.

Sin duda, realizáis una labor que bien merece el reconocimiento y respeto de cualquier persona, y sobre todo de los aficionados a los videojuegos, pero, ¿estáis inmersos en algún que otro proyecto con el mismo objetivo, pero que no esté relacionado directamente con las consolas de videojuegos?

El reconocimiento es sobre todo para los que hacéis las donaciones. Nosotros sólo somos intermediarios vuestros, así que ¡felicitaciones a todos los que hacéis Juegaterapia posible! :) Más allá de las consolas nos gustaría poder dotar a estas habitaciones de puntos de conexión Wifi, así los niños podrían vencer el aislamiento del hospital, tener videoconferencias con amigos y familiares, seguir el ritmo del colegio y mucho más. Ojalá podamos empezar a hacerlo realidad este año...

Nada más, bueno sí, desde RetroManiac queríamos expresar nuestro más sincero reconocimiento por el trabajo que estáis realizando, sin duda es algo que envidiar. Esperamos que podáis seguir llevando sonrisas más o menos pixeladas a estos pequeños. Un abrazo.

Con apoyo como el vuestro todo es posible :D Muchas gracias a todos los amigos de RetroManiac y a los que hacéis Juegaterapia con nosotros. ¡Sin vosotros no podríamos llevar tantas sonrisas a los hospitales! Buen verano y nos vemos por Facebook y Twitter. ¡¡Abrazos para todos!!

Titus the Fox

Las apariencias engañan. Titus comenzó siendo en 1991 'Lagaf, Les Aventures de Moktar – Vol 1: La Zoubida'. Lagaf es el pseudónimo de un importante cómico francés que en aquella época hacía chistes y componía canciones de dudoso gusto. Para las versiones internacionales Titus optó por crear el sprite del zorro aunque aprovechando los escenarios, etc.

SISTEMA: PC
AÑO: 1992
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Titus
PUNTUACIÓN: ★★★★★

Un caso extraño este Titus the Fox. En un tiempo en que los plataformas de gráficos brillantes y personajes carismáticos eran un coto casi exclusivo de las videoconsolas y ordenadores como Amiga y Atari ST, Titus decidió programar su juego bandera para prácticamente todas las computadores de 16 bits del momento, con la intención, imaginamos, de completar un género con poca repercusión en los compatibles.

La historia que nos llegó, diferente a la concebida en el original como veis en el recuadro de la izquierda, nos coloca a los mandos del zorro que le da la cara al logotipo de la desarrolladora gala. Era simplemente adoptar la tendencia "mascotera" que también funcionaba en otras otras compañías como Nintendo o Sega. Como Titus (el zorro), decíamos, nos veremos involucrados en una aventura que nos lleva a través de las estrafalarias calles de un Marrakech muy afrancesado la búsqueda de la novia Suzy que ha sido secuestrada al otro lado del desierto del Sahara, casi nada.

Lo cierto es que el scroll, realizado pantalla a pantalla es algo primitivo y la forma en que eliminamos a nuestros enemigos, lanzándoles objetos que encontramos diseminados por el escenario, lastran en cierta medida la experiencia jugable. Los escenarios son además repetitivos y lineales, las sorpresas y secretos brillan por su ausencia, la mecánica de salto es brusca y arcaica y la dificultad en ocasiones bastante elevada… ¿Es que acaso tenía algo de bueno el plataformas de Titus? La verdad es que todo esto no quita que aún recuerde con cierto cariño mis partidas con Titus the Fox deambulando entre sus tropecientas fases, sorteando bulldogs con mala leche, enemigos disfrazados de bebés y demás parafernalia surrealista. La atmósfera que rodea al juego posee cierta personalidad y sentido del humor que me atrajo en su momento, y el contar con un plataformas en mi PC también era un aliciente, no os voy a mentir.

En cuanto a los gráficos, sus pixelados diseños, inspirados en bloques que nos recuerda a los edificios dibujados por maestros del tebeo español como el gran Ibañez, no me dejaron indiferentes en aquella época, y en definitiva se nota cierto esfuerzo por intentar hacer las cosas bien, como ocurriera en Prehistorik Man por ejemplo. Titus quizás podría haberse esmerado un poco más en el juego que realmente le identificaba. Quizás por no estar a la altura de otros grandes del soft europeo, o quizás porque con lo que habían logrado ya era suficiente, Titus the Fox se nos antoja un juego con medio camino recorrido, que podría haber dado bastante más de sí aprovechando los notables gráficos y el planteamiento simple que proponía. Al final lo que nos encontramos es con un juego suficiente, por encima de la media de esta compañía francesa ya extinta actualmente.

información

compañía:
NEC y Hudson Soft
fecha lanzamiento:
30 de octubre de 1987
precio:
24,800 yenes
primeros juegos:
Shanghai, Wonderboy in Monsterland
unidades vendidas:
10 millones aprox.
año desaparición:
1994 Estados Unidos.

LA HISTORIA DE PC-ENGINE

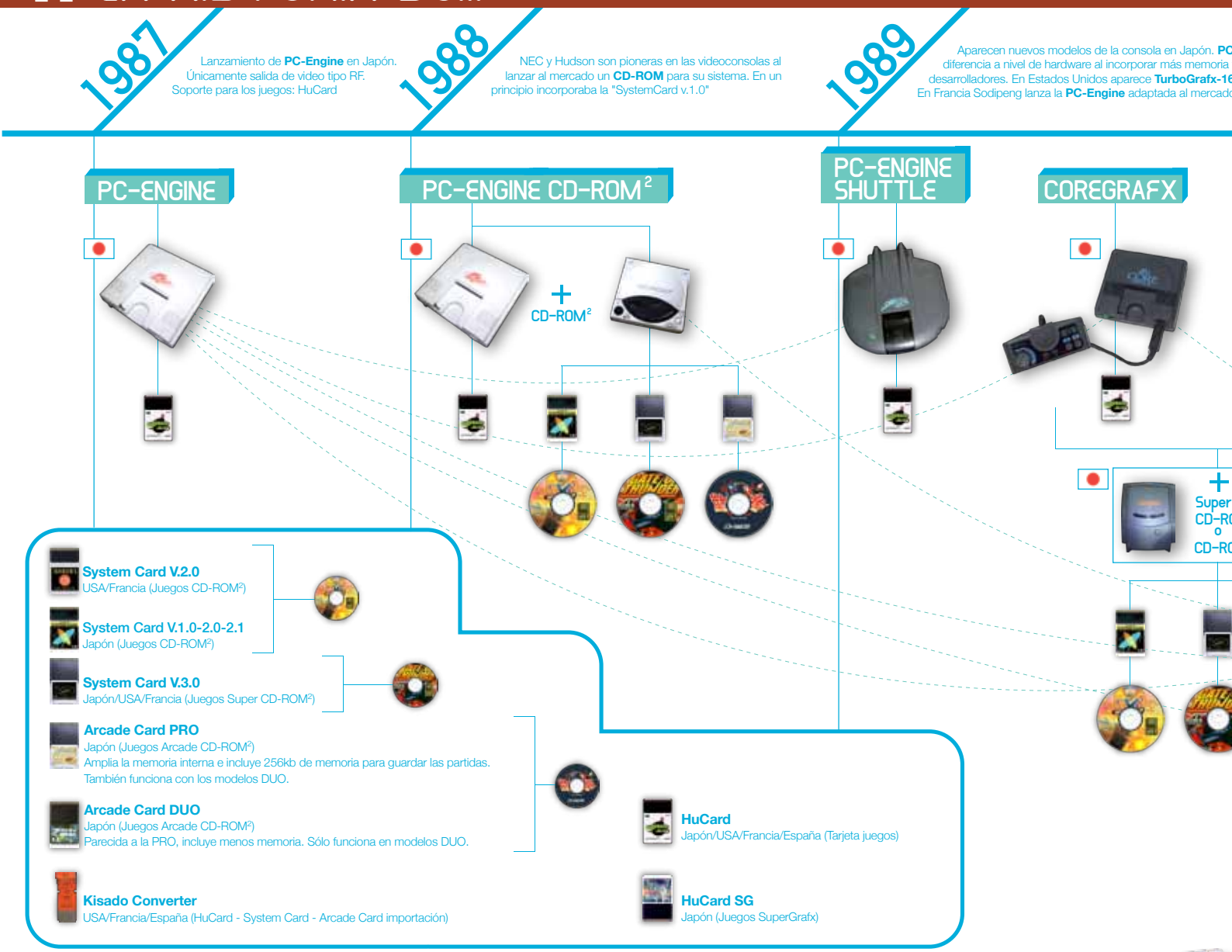
Pocos sistemas de videojuegos en la historia gozaron por un lado de un éxito tan comedido, mientras que por el otro inundaron el mercado con cientos, literalmente, de modelos diferentes y que en el fondo eran la misma máquina. ¿La razón? Posiblemente la fuerza que tenían Nintendo y Sega en los 90, y que dejaron muy poco espacio para todo aquel que quisiera un trozo del pastel. Con todo, la aventura de Hudson y NEC comenzaría en octubre de 1987, con mucha ilusión y ganas de proporcionar algo diferente al público. Por: David y Antxiko

Aún recuerdo vivamente aquellas revistas de videojuegos de principios de los 90 que incluían en sus páginas imágenes de juegos basados en CD-ROM para una máquina completamente desconocida en occidente, o al menos en nuestro país. ¿PC-Engine? Aquello sonaba a un sistema fuera del alcance de la mano de los tipos de a pie, algo parecido a NeoGeo, a una máquina con la que probablemente jamás podría disfrutar. Los años han pasado, Internet se ha hecho fuerte como fuente de información, los emuladores existen desde hace más de tres lustros y las importaciones son más fáciles que nunca. Incluso hoy en día es posible jugar con los programas desarrollados para la consola de NEC en servicios digitales como la Consola Virtual de Wii, pero antes todo esto era mucho más complicado, y por ejemplo una simple captura de pantalla del fabuloso CD-ROM de **Ys** ya provocaba salivaciones bestiales a gran parte de los aficionados a las videoconsolas, teniendo en cuenta que el anime y el manga en general se estaban poniendo de moda.

Pero no adelantemos acontecimientos. A partir de los siguientes párrafos podrás disfrutar con la completa historia de una máquina que compitió durante un breve tiempo con las grandes del sector, se enfrentó con ellas de "tú a tú" y atrajo a un buen grupo de jugadores a sus circuitos gracias a un catálogo más original y liberal. Con todos vosotros: ¡PC-Engine!

Una nueva máquina para todos

En 1987 el panorama videoconsolero japonés estaba claramente dominado por Nintendo. Su Famicom arrasaba en los hogares nipones dejando poco lugar a la especulación de otras compañías. La mayoría de las third parties apoyaban el sistema de 8 bits a pesar de su avanzada edad, mientras que Sega centraba sus esfuerzos en las máquinas arcade de los recreativos y en recoger las migajas que la "gran N" iba dejando a su paso. Sin embargo, era un periodo de fuerte bonanza para la economía japonesa, y el mercado de los videojuegos se veía como un negocio lucrativo del que conseguir pingues beneficios si las empresas se lo montaban bien. **NEC**, acrónimo de **Nippon Electric Company** era (y lo sigue siendo) una enorme compañía con sede en Tokyo y mucha fuerza especializada en las telecomunicaciones y los componentes informáticos. A finales de los 80 el consejo de administración de la empresa decidió comenzar su andadura en el mundo consolero fabricando una máquina que compitiera con Nintendo y Sega cara a cara. Sin embargo, la falta de experiencia en el sector y algunas reticencias en los mandamases de la empresa, exigían la búsqueda de un compañero de aventuras, alguien que les orientase en este nuevo camino. Lejos de Tokio, en Sapporo, capital de la isla de Hokkaido, nació en 1973 **Hudson Soft**. Dedicada al inicio a la fabricación de aparatos de telecomunicaciones y fotografía, pronto dirigió sus esfuerzos a la programación para computadores y tras una década de crecimiento continuo, Hudson Soft se encontraba en un momento dulce. La desarrolladora de la "abejita", comandada por los hermanos **Yuji** y **Hiroshi Kudo**, se había hecho un nombre en el sector al convertirse en la primera third party para Famicom en Japón, establecerse en Tokyo y vender millones de cartuchos gracias a juegos como **Lode Runner** o el


1987
Lanzamiento de PC-Engine en Japón.
Únicamente salida de video tipo RF.
Soporte para los juegos: HuCard
1988
NEC y Hudson son pioneras en las videoconsolas al lanzar al mercado un CD-ROM para su sistema. En un principio incorporaba la "SystemCard v.1.0"
1989
Aparecen nuevos modelos de la consola en Japón. PC
diferencia a nivel de hardware al incorporar más memoria
desarrolladores. En Estados Unidos aparece TurboGrafx-16
En Francia Sodipeng lanza la PC-Engine adaptada al mercado
PC-ENGINE
PC-ENGINE CD-ROM²
+ CD-ROM²
PC-ENGINE SHUTTLE
COREGRAFX
+ Super CD-RO o CD-RO
System Card V.2.0
USA/Francia (Juegos CD-ROM²)
System Card V.1.0-2.0-2.1
Japón (Juegos CD-ROM²)
System Card V.3.0
Japón/USA/Francia (Juegos Super CD-ROM²)
Arcade Card PRO
Japón (Juegos Arcade CD-ROM²)
Amplia la memoria interna e incluye 256kb de memoria para guardar las partidas.
También funciona con los modelos DUO.
Arcade Card DUO
Japón (Juegos Arcade CD-ROM²)
Parecida a la PRO, incluye menos memoria. Sólo funciona en modelos DUO.
Kisado Converter
USA/Francia/España (HuCard - System Card - Arcade Card importación)
HuCard
Japón/USA/Francia/España (Tarjeta juegos)
HuCard SG
Japón (Juegos SuperGrafx)

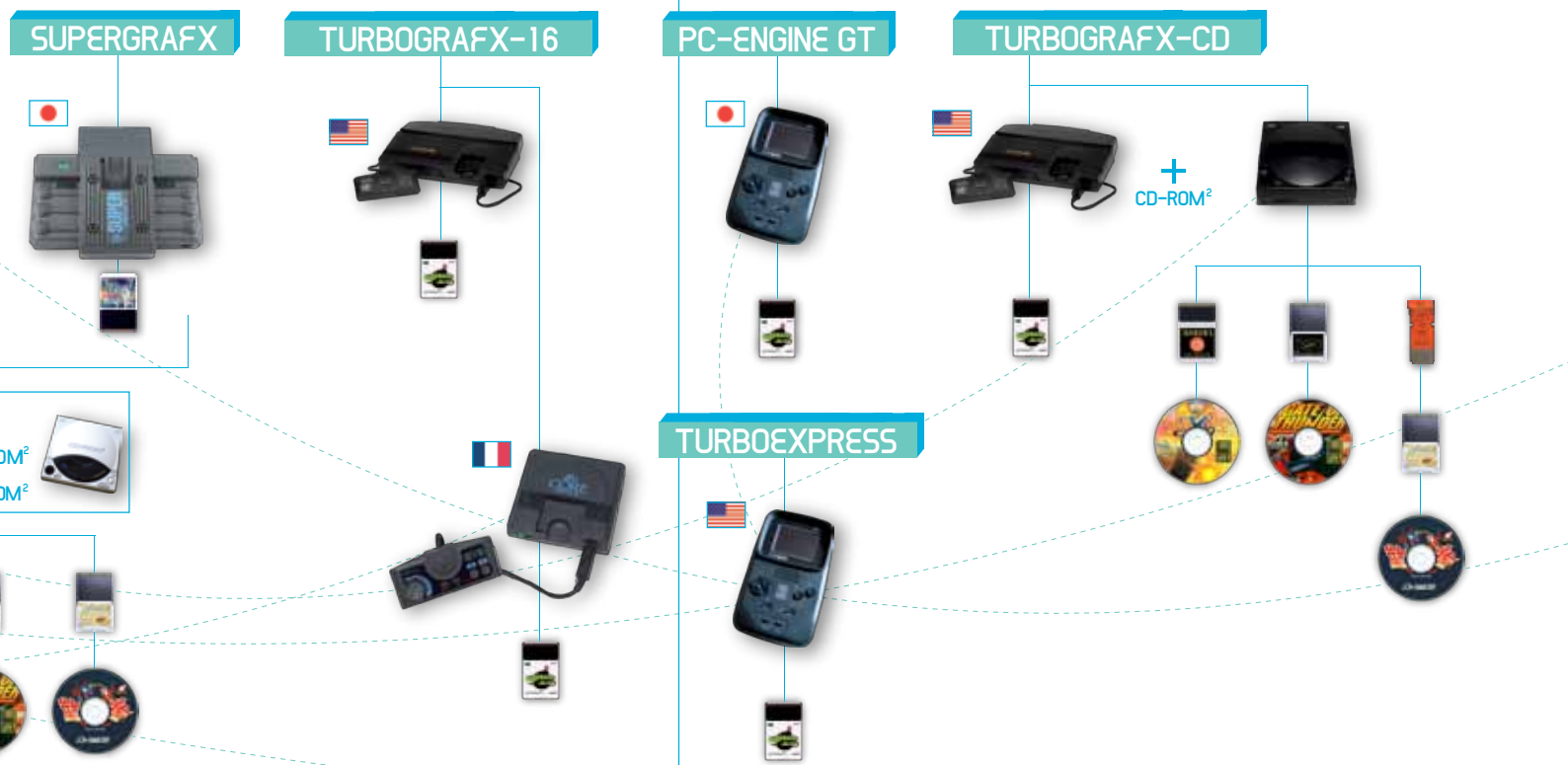
mismísimo **Bomberman**, lanzado a mediados de los 80. Hudson no era compañía de una sola máquina, así que también desarrollaba para otros sistemas como el ZX Spectrum, MSX o el ordenador japonés PC-8801 (éste último precisamente de NEC), aunque también gustaba de coquetear con la programación de chips y BIOS para ordenadores (Sharp X1, X68000), o dispositivos de almacenamiento, como la precursora de las HuCard para PC-Engine (soporte de los juegos de la futura consola), las denominadas BeeCard para MSX. De un tamaño similar a las tarjetas de crédito, pero algo más gruesas, las HuCard son una auténtica maravilla de la ingeniería. Sega ya había probado este tipo de soporte para su consola de 8 bits SG-1000, pero en el caso de NEC el tamaño de almacenamiento era mucho mayor, llegando incluso a la friolera de 20 megabits por ejemplo en la conversión de **Street Fighter II** en 1993. Lo importante es que tras la negativa de Nintendo a la incorporación de ciertas innovaciones tecnológicas vía hardware en su máquina, Hudson vio en NEC una excelente oportunidad de trascender y convertir en realidad su sueño.

Dicho y hecho, tras algunas reuniones nacería el consorcio que diera origen a PC-Engine. NEC se encargaría de la fabricación del aparato y los eventuales periféricos, mientras que Hudson proporcionaría sus diseños tanto del sistema de hardware como software. Según **Toshiyuki Takahashi**, director de marketing de Hudson en Japón, las labores de concepto de lo que se convertiría posteriormente en el sistema PC-Engine comenzaron en Hudson alrededor de 1985, justo cuando la Famicom de Nintendo estaba en su punto más álgido. Denominado en un principio 'proyecto HuC62' y cuyo nombre proviene de acortar 'Hudson C62', un modelo de locomotora, ya que los hermanos Kudo eran auténticos fanáticos de los trenes). Los ingenieros de Hudson plantearon desde el principio una máquina que superara sobre el papel el hardware de Nintendo y que además estuviera acompañada

C-Engine Shuttle, **CoreGrafx** y **SuperGrafx**. Sólo esta última aportaba una pequeña y mejoras en el chip gráfico que realmente no fueron explotadas por los , una PC-Engine japonesa con protección regional y un cambio estético pronunciado. o francés y basada en el modelo CoreGrafx original japonés.

1990

Aparecen en Japón y Estados Unidos la portatil más avanzada del momento, **PC-Engine GT** o **TurboExpress** respectivamente. El mismo hardware de la PC-Engine con pantalla incoporada. En Estados Unidos se lanza el CD-ROM para completar la consola.



por herramientas sencillas de programación para los desarrolladores. La CPU de la consola sería un chip de 8 bits basado en el estándar 6502 (similar al que poseía la Famicom), el llamado **HuC6280**, que funcionaría a 7.16MHz, y que integraría además la capacidad de generar el sonido de la consola. Para el apartado del vídeo se escogió un combinado de dos chips. Por un lado un VCE (Video Color Encoder), -el **HuC6260**-, y por otro lado un VDC (Video Display Controller), -el **HuC6270A**-, ambos de 16 bits. Esta conjunción de CPU de 8 bits y GPU de 16, se convirtió tradicionalmente en el caballo de batalla a la hora de comparar la potencia de las diferentes máquinas de la época, pero no es la intención de este reportaje detenernos en dialécticas de este tipo. Con el hardware ya preparado, PC-Engine se presentó al publico por primera vez en julio de 1987 asombrando a propios y extraños debido a su pequeño tamaño, 14 x 14 cm, tan sólo 3.8 cm de grosor y diseño comedido en color blanco. Aún hoy en día PC-Engine ostenta el record, según el libro Guiness, como videoconsola doméstica más pequeña de la historia. Se basaba en el concepto de "consola núcleo" a la que ir enchufando posteriormente diferentes dispositivos de expansión como veremos más adelante. No sería hasta

BEECARDS. LAS TARJETAS MAGICAS

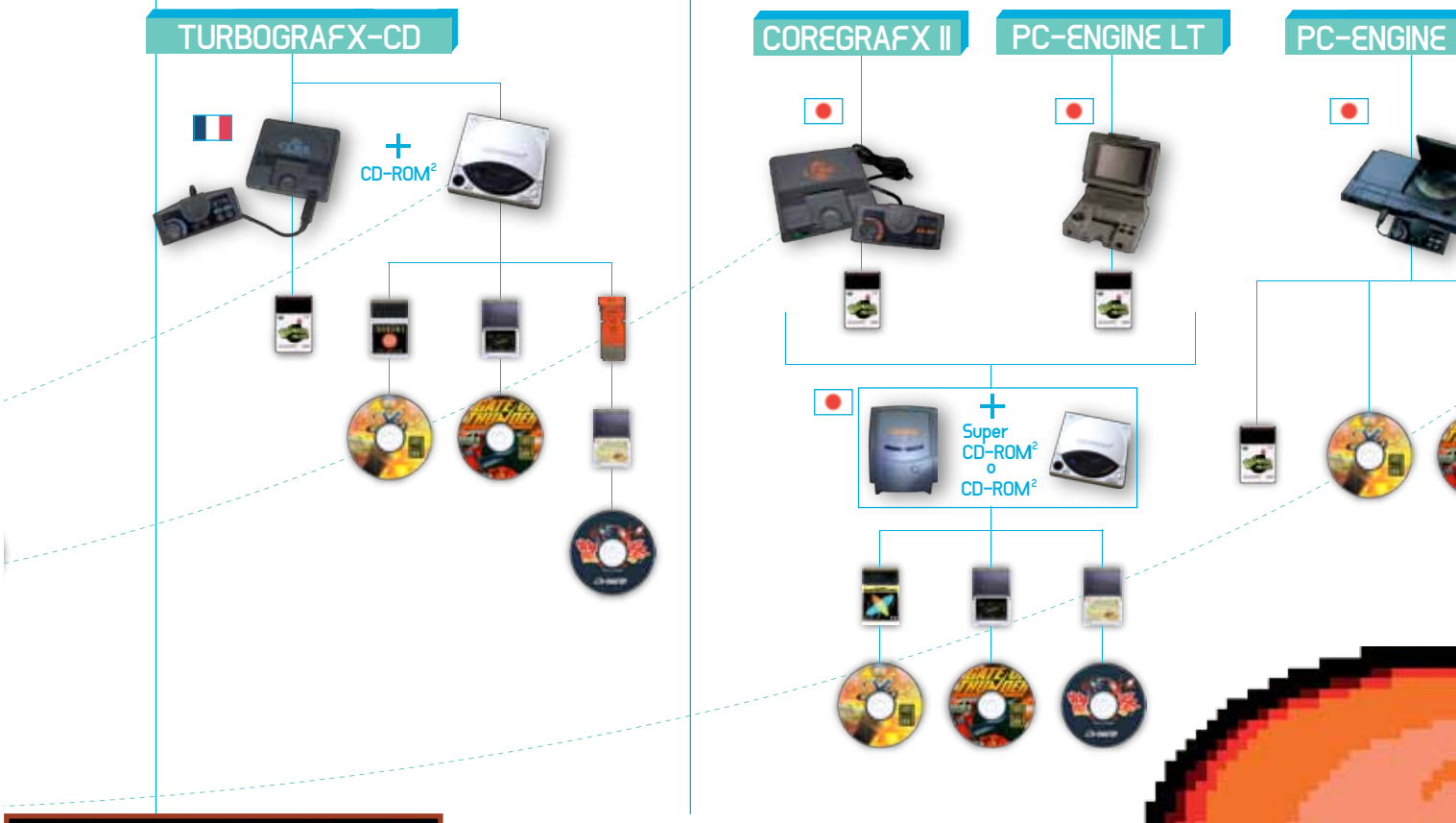
La antecesora de las HuCard (TurboChip en los Estados Unidos), utilizadas como soporte de los juegos para PC-Engine, es una memoria también con el formato y dimensiones de una tarjeta de crédito creada por Hudson Soft para los ordenadores MSX. Realmente la composición de una de estas tarjetas era muy sencilla, y se basaba únicamente en un circuito integrado, las pertinentes conexiones y el plástico que lo envuelve todo a modo de protección. En 1985 Hudson y otras desarrolladoras lanzaron algunos juegos en este formato para los ordenadores MSX como Jet Set Willy, Pooyan de Konami o el mismísimo Bomberman. Para utilizar este formato se necesitaba además de un adaptador especial (el BeePack) que se vendía por separado.
Sega también utilizó un dispositivo similar para su SG-1000, aprovechando que su coste de fabricación era menor que el de los cartuchos, y utilizándolo para lanzar aquellos títulos que necesitaban menos memoria, y que por lo general eran más sencillos y faltos de gráficos complejos.

1990

En Francia aparece también el **CD-ROM** basado en el modelo japones. Comienzan a anunciarse otras máquinas como SuperGrafx o CoreGrafx II para el mercado francés.

1991

Un año con muchas novedades en el panorama de NEC. En Japón se lanza **CoreGrafx II**, práctica con pantalla incoporada a un precio prohibitivo, y la unidad **Super CD-ROM²**, más fiable y compacta unificando por fin la consola con la unidad CD-ROM, y en España se distribuye de forma oficial la **TurboG**



el 30 de octubre de 1987 cuando la consola llegara a las estanterías de los establecimientos japoneses, convirtiéndose casi de inmediato en un auténtico éxito gracias en parte a los gráficos espectaculares de la máquina de NEC, que podían mostrar hasta **512 colores simultáneamente** en pantalla, y a las conversiones arcade que tras un periodo inicial de juegos irregulares, inundaron el mercado. **R-Type** de la mítica **Irem** significó el punto de inflexión entre esta nueva consola y sus coetáneas de la época. La conversión casi perfecta de la recreativa, con su R-9 al frente, hizo las delicias de los afortunados usuarios japoneses que poseían la máquina, aunque debido a problemas de espacio y tiempo, Irem tuvo que dividir el juego en dos tarjetas que no salieron a la venta al mismo tiempo.

Lo cierto es que Hudson siempre hizo hincapié en que lo realmente importante de su máquina no era el hardware, sino los juegos que se producían pensando en ella. Los ingenieros de la abeja plantearon unas herramientas de desarrollo realmente sencillas de utilizar y muy potentes, sobre todo las relacionadas con los gráficos, que hicieron la vida más sencilla a los equipos de programación y resultando en unos primeros juegos realmente sorprendentes. En este periodo nació además **NEC Avenue**, una división de la propia NEC que se encargaría sobre todo de las conversiones arcade, mientras que compañías tan famosas como **Namco** o **Konami** apoyaban sin

R-Type. La conversión de la máquina arcade de Irem, prácticamente perfecta, sólo fallaba en que a los desarrolladores no les dió tiempo a tenerla lista completamente en la fecha indicada, así que dividieron el juego en dos tarjetas distintas. Posteriormente aparecería el juego completo en CD-ROM bajo el nombre R-Type Complete CD para el sistema CD-ROM².

mente igual que el modelo anterior, la semiportatil **PC-Engine LT**, que su antecesora. También se lanza la **PC-Engine DUO**, **rafx-16,** basada en el modelo americano de 1990.

1992

TTI lanza en Estados Unidos la **TurboDuo** con las mismas características que el modelo japonés. Requiere de adaptador especial para los Arcade CD-ROM.

1993-4

En Japón aparecen nuevas revisiones de la **DUO (R y RX)** que abaratan el coste de produccion y solucionan problemas de calentamiento. Es el final de la PC-Engine.

DUO

TURBOGRAFX-16

TURBODUO

PC-ENGINE DUO R/RX

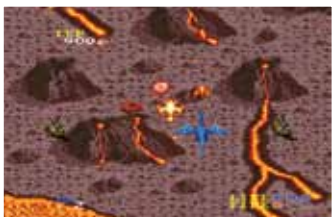
dudarlo el nuevo sistema. En estos primeros meses de vida PC-Engine consiguió arrebatarle parte del pastel a Nintendo, y relegar a Sega a lo más bajo del podium, pero NEC era ambiciosa, y quería más, mucho más…

La aparición del CD-ROM

PC-Engine ha trascendido a la historia de los videojuegos gracias por un lado a un buen puñado de juegazos en su catálogo, y por el otro por ser la primera consola dotada de soporte CD-ROM para el almacenamiento de juegos. A finales de los 80 el disco digital no se encontraba muy extendido, y su utilización musical aún daba titubeantes pasos debido a los altos costes de producción. NEC sin embargo se lanzó de cabeza a lo que parecía un terreno muy resbaladizo. En 1986 la empresa nipona ya había estado tanteando la opción de substituir su ordenador PC-8801 del mercado por un nuevo que incorporara el formato multimedia. Los costes y la dificultad de fabricación apartaron de momento el proyecto, pero sirvieron como base para que un ingeniero de Hudson, **Shinichi Nakamoto**, diseñara la primera unidad de CD-ROM para consola de la historia. Con el objetivo inicial de aprovechar el enorme espacio que proporciona el soporte digital para el almacenamiento de samples digitalizados que acompañaran los juegos, Nakamoto programó la BIOS (el **System Card 1.0**) y diseñó gran parte del hardware. En la actualidad esta finalidad se nos antoja poco menos que muy reducida para el abanico de posibilidades que proporciona tanto espacio disponible, pero hay que recordar que nos encontramos en un momento en que los CD's eran un lujo al alcance de unos pocos, y que estos ingenieros eran unos auténticos pioneros y visionarios.

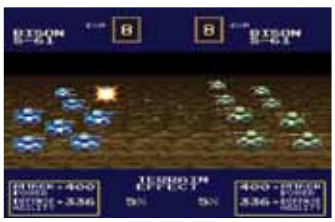
Así fue como a finales de 1988, prácticamente un año después del lanzamiento japonés de PC-Engine, se puso a la venta el denominado "CD-ROM²", un periférico que podía funcionar como lector de cd's de audio, pero que conectado a la consola de NEC mediante un aparatoso interfaz (una gran bandeja de plástico con chips de apoyo a modo de soporte) proporcionaba una nueva perspectiva a los videojuegos. El único referente anterior eran los laserdiscs que se basaban más bien en animaciones pregrabadas. El CD-ROM² de NEC se convirtió en un punto de referencia posterior para otros sistemas y máquinas como el famoso Mega-CD de Sega. Al comprarlo también se adquiría una tarjeta especial llamada "System Card" que proporcionaba más memoria a la consola e incluía la bios necesaria para arrancar los títulos grabados en CD. Los primeros juegos sin embargo no dejaban de ser simples evoluciones de lo que podían

Bonk. El personaje de Hudson llegó a convertirse en mascota de la compañía y de la consola. Su fama fue efímera sin embargo, siendo substituido por Air Zonk.



Dragon Spirit
Namco 1988

Una princesa secuestrada y un héroe dispuesto a rescatarla, la historia típica si no fuese porque el guerrero protagonista, Amul, le pide una ayudita a los dioses y a estos se les ocurre transformarlo en un gigantesco dragón azul. Durante los 10 niveles del juego recogeremos 'power-ups' que harán brotar cabezas adicionales a nuestro dragón. El juego se vería portado a todas las plataformas de la época, siendo la de blanquita de NEC una de las mejores conversiones junto con la de Amiga.



Nectaris
Hudson Soft 1989

Nectaris, también conocido por Military Madness fuera de tierras niponas, fue uno de los primeros juegos de estrategia militar por turnos para PC-Engine, siendo actualizado años después, esa vez en formato CD y renombrado como Neo Nectaris. Los hechos del juego suceden en la luna, allá por el año 2089, y controlaremos a una de las facciones que quieren colonizar el satélite. No podremos generar tropas, pero si se las podremos "robar" al enemigo. Gran juego para disfrutar contra otro amigo.

Splatterhouse
Namco 1989

NEC supo atraer en su día a los grandes de la industria de los arcades hacia sus consolas con muy variados resultados. Splatterhouse fue portado de manera regular, faltando muchos de los gráficos originales y con un sonido muy inferior a la recreativa. No fue un éxito rotundo, pero ha ido ganando seguidores con los años, por ser uno de los primeros juegos de ambientación gore en llegar a consolas.

encontrarse los usuarios japoneses en formato tarjeta. Mismos gráficos, longitud de juego y efectos, pero se incluían al menos pistas de audio digitales y voces digitalizadas. Los primeros juegos en aparecer fueron **No.Ri.Ko** (un disco sobre la cantante japonesa de los 80) y **Fighting Street**, la primera parte de la famosa saga Street Fighter de Capcom, considerado en ocasiones como el primer juego para videoconsola lanzado en soporte CD-ROM. Otros lanzamientos destacados de estos primeros momentos del CD fueron **Cobra**, **Tengai Makyo**, **Super Darius**, **Ys Books I & II** o **Urusei Yatsura**, en los que ya se incluían algunas animaciones para las intros tipo anime aprovechando de este modo de una forma más eficiente las características del formato.

Cambios y más cambios

Sin embargo, no es oro todo lo que reluce, y los principales problemas a los que se enfrentaban las desarrolladoras de software del momento fueron precisamente lo novedoso del formato y los costes de producción de un CD. Además, los discos duros de aquel tiempo no eran muy grandes por lo que guardar los datos de los juegos y tratarlos era muy complejo y tedioso. Los discos digitales grabables tampoco existían al principio, por lo que para probar los juegos en una consola real antes de lanzarlos al mercado, era necesario grabarlos en cintas y fabricarlos, lo que suponía un gasto considerable, así que los juegos lanzados en tarjetas seguían suponiendo la base principal de PC-Engine en estos primeros momentos. Sin embargo, en NEC sentían el aliento de Nintendo tras el anuncio de las características técnicas de la nueva consola de 16 bits que se esperaba para 1990. La compañía japonesa comienza entonces una de las estrategias más extrañas y delirantes que se recuerdan entre los fabricantes de hardware, lanzando nuevos modelos de sus consola que eran idénticos en prestaciones a la anterior salvo cambios estéticos, como por ejemplo la excéntrica **Shuttle**, una PC-Engine dotada de una extraña carcasa a la que se incluyó salida AV pero no permitía la conectividad con el CD-ROM.

La excepción llegó en diciembre de 1989, cuando NEC lanzó **SuperGrafx** con la intención de contrarrestar el posible éxito de Super Nintendo, un extraño engendro de cuestionable diseño que aparentemente iba a ser una consola de 16 bits pero que en realidad mantenía el núcleo de la PC-Engine e incorporaba unas pocas mejoras gráficas. Sólo aparecieron 5 títulos desarrollados específicamente para esta máquina, destacando ante todo el matamarcianos **Aldyness** y la tremenda conversión del **Daimakaimura** de Capcom. Taito lanzó además otros dos títulos, **Darius Alpha** y **Darius Plus**, que funcionaban también en PC-Engine pero que incorporaban algunas mejoras gráficas sólo visibles en SuperGrafx. El paso de esta consola por el mercado japonés (no salió de tierras niponas) fue fugaz y rápidamente condenada al olvido por parte de los jugones, aunque la verdad es que se trata de la única consola capaz de correr todo el catálogo de PC-Engine, incluidos los juegos para CD y Arcade que más tarde

Konami, la gran destacada. Encomiable fue el trabajo de la creadora de Metal Gear en la consola de NEC. Sus conversiones de arcades como Gradius o Parodius eran excelentes y muy cercanas a los títulos originales.

Entrevista a Adol.

Adol es un coleccionista de sistemas y videojuegos que mantiene un más que interesante blog (http://awetap414.blogspot.com) sobre todas sus adquisiciones, al tiempo que nos va instruyendo acerca de la historia de las mismas y de sus juegos favoritos. Echadle un vistazo a su página porque no tiene desperdicio, ¡es una colección impresionante! Nos dirigimos a él para que nos cuente que le parece la PC-Engine, sus juegos y todos esos accesorios tan curiosos de la consola de NEC que ha ido adquiriendo poco a poco a lo largo de los últimos años:

Hola Adol, muchas gracias en primer lugar por responder a nuestras preguntas, y sin más dilación vamos al grano... ¿Cuándo empezaste a coleccionar máquinas y videojuegos, y como surgió esa "inquietud"?

Bueno, esa "inquietud" de la que me hablas es fruto de muchos años como usuario de consolas, realmente el tema de coleccionar sistemas y juegos a gran escala no viene de muy atrás, 4 ó 5 años. Llevo en le mundillo unos 20 años y siendo un chaval no te das cuenta de lo que tienes hasta que un día miras la estantería y dices "vaya montón de juegos que he llegado a reunir en estos años sin darme cuenta", entonces es cuando te planteas el tema del coleccionismo serio, como un hobby más dentro del mundillo.

Aparte de SuperGrafx, también en diciembre de ese año NEC lanzó la CoreGrafx en Japón, o lo que es lo mismo un cambio en la carcasa de PC-Engine añadiendo la posibilidad de salida de video compuesto para mejorar la imagen. Sorprendentemente 1989 fue también el año de aparición de la **PC Engine GT**, es decir, la reducción a una portátil de toda la circuiteria de la consola original del 87 añadiendo una pantalla de cristal líquido a todo color. Se convirtió en la portátil más avanzada del momento siendo compatible con todo el catálogo en formato HU-Card disponible, pero también se le achacó negativamente su peso, tamaño y por supuesto consumo de baterías, mayor que por ejemplo el de GameGear y por supuesto GameBoy.

Aventuras en el extranjero

Establecidos ya en el país de origen, llegó el momento de "atacar" el resto de mercados internacionales comenzando por los Estados Unidos. En el país de las hamburguesas, y también en algunos países europeos como veremos más adelante, era posible obtener la consola, juegos y complementos de importación a precios realmente prohibitivos, pero la incursión de NEC de forma oficial en el mercado norteamericano haría las cosas un poquito más fáciles. En 1987, el mismo año de salida de la consola en Japón, la empresa contactó con **Ken Wirt**, vicepresidente de NEC Technologies en Estados Unidos y que había trabajado ya como vicepresidente en la sección de ordenadores personales de Atari, para que viera el producto y elaborara un plan para introducirla en el país norteamericano. Wirt, que por aquél entonces desconocía completamente los planes de NEC y Hudson en el ámbito del ocio electrónico, se vio involucrado en una carrera frenética por adaptar la máquina y los juegos al mercado doméstico que culminaría en 1989, cuando

Hay muchas rarezas que podemos ver en tu web como ordenadores FM-Towns, el X68000 compacto o los propios juegos que sueles adquirir para cada uno de ellos. ¿Cuál ha sido el "cacharro" / juego que mas te ha costado conseguir y cuál el que has obtenido con mayor satisfacción?

Eso es algo que no puedo olvidar, precisamente fue mi primera PC-Engine DUO la que me llevó como 10 ó 12 años conseguir, debido a que al principio de los 90 teníamos que echar mano de importadores para conseguir esas máquinas tan deseadas en Japón, y esto del internet como que no era muy conocido (risas). Desde que descubrí la Turbo Duo americana, mi sueño fue conseguir una. Al final tuvo que ser la DUO-R japonesa la primera que cayó en mis manos. Hoy día, estos sistemas los puedes encontrar a montones en internet, pero en 1992... Otro sistema que me costó lo mío fue el FM-Towns. ¡Desde 1991 que descubrí su existencia y hasta 2008 que pude hacerme con una Marty, han pasado unos cuantos días!

Pero nos queremos centrar realmente en los productos de NEC y más concretamente en PC-Engine. ¿Qué sensaciones te causan estás máquinas y cuál es tu modelo preferido, Duo, SuperGrafx, la Pc-Engine original?... ¿Cuál fue el primero que conseguiste?

Sobre el primer modelo que conseguí, la respuesta la tienes en la anterior pregunta, y eso que cuando NEC lanzó Turbografx en versión PAL, no le hice demasiado caso. Mi modelo preferido, seguramente te diría que la LT o PC KD863G (una autentica rareza),pero más por deseos que conseguir unas de esas que otra cosa. Pero bajando a la tierra, casi seguro que me quedo con el combo Super CdRom2 + CoreGrafx II.

En cuanto a los juegos vemos que tampoco te falta de nada: Street Fighter II, Saphire, Dracula X, Strider, Winds of Thunder, Snatcher... son algunos de los títulos más cotizados que existen para la consola, y también de

City Hunter
Sunsoft 1990

Los amantes del anime recordaran una serie que en España se estreno como Cazador, protagonizada por Coque Saeba (Ryo Saeba en Japón), un detective privado muy dado a los líos de faldas. Sunsoft debió de pensar que solo con poseer la licencia oficial del anime ya seria un éxito de ventas. Aunque el inexistente guión y un desarrollo irregular lo releguen a la segunda fila, City Hunter mantiene cierta personalidad que lo hace irresistible.

Serie Star Soldier
Hudson 1990, 1991 y 1992

A principios de los 90 Hudson actualizó su primera incursión en el genero de los shot'em'up con Super Star Soldier, que años atrás vio la luz para MSX y NES. Visto el éxito cosechado con el primero, Hudson se apretó los machos y lanzó al mercado otros tres juegos en los siguientes dos años: Final Soldier, Soldier Blade y Star Parodier. Los cuatro comparten la misma mecánica de todos los shot'em'up verticales, pero cada uno de ellos discurre en un época o situación distinta. Final Soldier se sitúa en el sigo XXIII, un ejercito del siglo XXV ataca la tierra para cambiar la historia, Soldier Blade es una precuela de éste y tendremos que lidiar con una invasión alienígena en toda regla. Star Parodier se toma la saga a guasa, y emulando a Konami con su Parodius, podremos elegir entre tres aeronaves, la mítica Paro Ceaser de Star Soldier, un Bomberman volador y una PC Engine turbopropulsada que dispara CDs. Las risas están aseguradas.

Parasol Stars
Taito 1991

Mucha gente pensó en su día que este Parasol Stars era la tercera parte del mítico Bubble Bobble, pero deberíamos considerarlo mejor como un spin-off del Rainbow Islands. En este juego controlamos también a Bubby y Bobby, los que en su día fueron convertidos en dulces dragones lanzadores de pompas, pero esta vez en lugar de burbujas o arco iris tendremos otra mortífera arma, un letal paraguas multicolor.

Entrevista a Adol.

lo mejorcito de su catálogo. ¿Con cuál te quedarías realmente y por qué?

Uf, difícil elección, creo que no podría quedarme con uno, pero si te diré que a Gate Of Thunder y Winds Of Thunder los quiero de manera especial, junto al Rondo Of Blood y Shappire. ¿El motivo? Sólo hay que probarlos...

En tu blog también nos encontramos con auténticas maravillas como el Super CD-ROM², el Duo Monitor o las Core Grafx I y II, hermanas gemelas que quedan realmente bien juntas, la Interfaz Unit... Dinos la verdad, ¿dónde guardas todo esto? Ya en serio… ¿Qué consejos podrías darle a todos aquellos que quieran iniciarse en el "peligroso" mundo de las colecciones de PC-Engine? ¿Dónde deberían empezar a buscar?

Mi consejo es que se decidan por un modelo en concreto de consola de NEC, a ser posible con unidad Super CdRom2 (Pc Engine Duo/R/RX,Turbo Duo o Super CD-ROM² + Core Grafx I ó II), con una de estas ya pueden disfrutar de todo el catálogo existente, exceptuado el de SuperGrafx. Por desgracia, la mayoría de esto hay buscarlo en Ebay, cuna de especuladores y malditos peseteros, aunque existen otras tiendas online donde se pueden conseguir algunas cosillas de estas.

¿Qué otros juegos podrías recomendar a nuestros lectores de la máquina, ya sea Arcade, CD, etc.?

Indudablemente el Rondo Of Blood,Gate Of Thunder y Winds Of Thunder no deben faltar. Sobre Sapphire, es una joya pero muy cara. La versión del Street Fighet II es sublime y otras joyas como Kaze Kiri, Splatterhouse o el imposible de pagar Sylphia. Y ya que preguntas, Tatsujin, Hellfire y la mayoría de shoot'em ups que existen en Hu Card, CD-ROM² o Super CD-ROM².

Ya para finalizar, ¿Cómo ves el mundo de los coleccionistas? ¿Crees que seguirás obteniendo nuevas adquisiciones o que llegará un punto en el que

LOS MEJORES JUEGOS

Dragon Ball Z
Bandai 1994

Casi al final de su vida comercial, las consolas de NEC recibieron un regalo de Bandai en forma de juego basado en el famoso anime de Akira Toriyama. El juego comienza como la serie original, junto con su misma banda sonora, poniéndonos en antecedentes de lo que será este Dragon Ball, toda una reverencia a la saga, rememorando las batallas mas famosas de Son Gokuh, desde Ten Shin Han hasta Cell. Una idea genial fue tener que terminar con los enemigos usando la misma técnica que en la serie.

Tokimeki Memorial
Konami 1994

Una de esas rarezas que se crean exclusivamente para el mercado japonés es este simulador de ligoteo. Un desarrollo a base de menús nos permitirá ir explorando el mundo de nuestro personaje, visitando diferentes lugares para interactuar con amigos y conocer chicas, con las que podremos mantener citas.

la rebautizada TurboGrafx-16 sería lanzada en Estados Unidos por 199 dólares, acompañada de **Keith Courage in Alpha Zone** y logrando un gran interés mediático.

Aquel era un momento dulce para los videojuegos, y la verdad es que en un principio TurboGrafx se vendió bastante bien, obteniendo presencia en la mayoría de las grandes cadenas de venta al público como Wal-Mart o K-mart. Las principales dificultades a las que se tuvo que enfrentar la consola fueron la dura competencia de Nintendo y Sega, ya fuertemente asentadas en el país con NES, Master System y las máquinas arcade, sobre todo en el segundo caso, pero también tendría que luchar con la recién lanzada MegaDrive, bastante más potente sobre el papel, aunque aún no lo hubiera demostrado de forma fehaciente. Para intentar contrarrestarlo, NEC anunció que en unos meses se pondría a la venta un accesorio CD-ROM que permitiría conectarse a la consola para disfrutar de títulos más largos con pistas de audio digitales y escenas introductorias más elaboradas. La guerra publicitaria estaría servida, con varias máquinas disputándose el trono mientras Nintendo amenazaba en el horizonte con el anuncio de su nueva consola de 16 bits, la mencionada Super Nintendo.

Extraña SuperGrafx. Pasar del precioso diseño de la PC-Engine original a este estrambótico concepto no fue la mejor de las ideas de NEC.

En 1990 NEC cumpliría con sus promesas y lanzó en Estados Unidos su CD-ROM compatible con los juegos japoneses gracias a que no incorporaba protección regional (al contrario de lo que ocurría con los juegos en tarjeta), con el fin de atraer a un mayor número de consumidores. Sin embargo Sega se iba haciendo cada vez más fuerte arrebatándole mercado a la TurboGrafx, y la nueva consola de Nintendo llegaría tras una serie de retrasos en septiembre de 1991. Ciertos movimientos posteriores, como la aparición de la **TurboExpress**, la versión americana de la PC Engine GT japonesa, una portátil con pantalla en color y totalmente compatible con los juegos de TurboGrafx, y la bajada de precio a 99$ de su consola bandera, no sirvieron para revitalizar el sistema de NEC. Según el propio Ken Wirt, el mayor problema era que la MegaDrive (Genesis en Estados Unidos) poseía en su catálogo juegos mucho más conocidos para los usuarios y, lo más importante, contaba con el apoyo incondicional de Electronic Arts gracias a franquicias tipo **Madden Football,** en un principio exclusivas para la máquina de 16 bits de Sega. Además NEC carecía de los mismos recursos económicos para la publicidad y marketing, por lo que era muy complicado competir al mismo nivel que las "grandes" del sector. NEC trataría de no perder comba bajando también el precio del dispositivo CD-ROM hasta los 299$ e introduciendo nuevos packs de la consola con juegos a precios más equilibrados, pero aunque aún no lo supieran, la batalla estaba ya perdida…

Para el año 1992 el mercado ya era cosa de dos: Nintendo igualaba las excelentes cifras que Sega lograba con su 16 bits, así que NEC decidió abandonar oficialmente el mercado y ceder los derechos de distribución a una

tendrás que parar? ¿Hay algo que estés buscando actualmente?

Veo que puede llegar a ser peligroso, hay de todo, desde los que amontonan consolas y juegos de forma descontrolada, a los que solo buscan la élite de los productos, todo ello puede derivar en una afán de consumismo desmesurado si no se sabe controlar uno. Personalmente me gusta ver gente coleccionando juegos y consolas, me hace sentir algo menos "raro" (más risas).

Actualmente ya no puedo adquirir nuevos productos de forma tan asidua debido al gasto que supone, hay que centrarme en cosas más importantes como la familia, y con la crisis machacando... Tengo una "wishlist" bastante amplia, pero a muy largo plazo me gustaría conseguir la mencionada PC-Engine LT,un Laseractive de Pioneer e incluso una CD32 de Commodore, pero eso es otra historia.... (risas)

Muchas gracias Adol por tu atención, ¡y sigue llenando ese rinconcito que tienes con buenas máquinas y juegos para mostrarlas luego a los demás!

Gracias a ti, no dudes en que mi rincón seguirá creciendo, aunque sea a un ritmo mucho más pausado.

Excelentes portadas. El arte de muchas de las carátulas japonesas de los juegos de PC-Engine sobresale por encima de la media.

Serie Bonk
Hudson 1989, 1991 y 1993

Durante los 90 los fabricantes de consolas tuvieron una idea fija: transmitir a sus maquinas personalidad e ideales a base de relacionarlas con un personaje, a poder ser fuerte en ventas, así igual también podían vender muñequitos y demás merchandising. Sega tenía a Sonic, Nintendo a Mario, y NEC en su día tuvo al cabezón Bonk, un cavernícola con muy mala leche. Conocido en Japón por PC Genjin, (el PC es Pithecanthropus Computerurus y Genjin es un juego de palabras con Engine, en relación al nombre de la consola). Tres grandes juegos, con infinidad de momentos cómicos, que nos harán disfrutar de lo mejorcito en plataformas para la PC Engine. Con la salida de la TurboDuo y la llegada de los CD, NEC decidió que era necesario modernizar su mascota, así que cambiaron al pobre Bonk por Air Zonk, una especie de Megaman punki.

Snatcher
Konami 1992

Escrita y dirigida por Hideo Kojima, esta aventura gráfica entró de lleno en el salón de la fama por su guión cyberpunk (mayormente inspirado por Blade Runner), por unos gráficos espectaculares y por su increible doblaje. Los controles del juego son de tipo menú, con opciones del tipo "hablar" o "investigar". La versión para NEC es considerada una de las mejores, ya que no tiene censuradas las escenas violentas o eróticas. Una auténtica obra de arte.

Dragon Half
Micro Cabin 1994

Los amantes de la obra de Ryusuke Mita recordarán este entretenido juego de tablero, no por su simple desarrollo, obteniendo resultados aleatorios de unos dados virtuales para ir avanzando, sino por sus divertidas animaciones y por el humor heredado del manga. Jugaremos en el tablero contra otros jugadores o contra la maquina, hay casillas donde tendremos que pelear usando un sistema de tipo RPG simplificado, pidiéndonos que pulsemos botones en momentos justos para hacer mas daño al enemigo.

Serie Bomberman
Hudson 1990, 1993 y 1994

Si una serie de Hudson ha visto mundo, es sin lugar a dudas Bomberman (que también es la mascota de Hudson desde hace casi 20 años). Con más de 50 juegos en total, tal vez siendo los de la versión doméstica de PC Engine los más aclamados por la crítica. El punto fuerte de esta serie de juegos siempre fue su multijugador, hasta cinco jugadores simultáneos peleando a muerte por ser el último en sobrevivir, aunque el modo aventura de un jugador también aseguraba unas buenas horas para terminar la aventurilla en cuestión. Bomberman era de los pocos juegos que hacían uso del modo link de la Turbo Express, pudiendo jugar contra otro jugador conectando las dos portátiles con un cable.

Alien y Devil Crush
Naxat 1988 y 1990

Podemos contar con los dedos de las manos los juegos de Pinball que han aparecido para nuestras consolas desde los años 80 hasta la actualidad, Aliens y Devils Crush fueron los primeros en pisar la tierra de los 8-bits de NEC. Cada juego se desarrolla en una mesa con 3 pantallas, en cada una de ellas tendremos un juego de petacos. Aliens Crush esta ambientado en una invasión alienígena y el Devils basa sus gráficos en un mundo de fantasía, con magos y dragones. Tras la segunda parte Hudson adquirió los derechos de la serie, lanzando Jaki Crush para Super Nintendo, y más recientemente Alien Crush Returns para Wiiware.

Princess Maker
Micro Cabin/Gainax 1993

El mercado japonés lo poblaban en los 90 un sinfín de juegos que no llegaban al mercado occidental por diferentes motivos, algunos por su extrema dificultad de traducción, otros por su planteamiento alternativo, que no interesaban, como mínimo a nivel comercial. En esta serie de juegos tutelamos una huérfana de guerra, a la que tendremos que instruir en las diferentes artes, incluso en el de la guerra. Con 78 finales posibles para la protagonista, el juego brinda cientos de horas de juego.

nueva compañía llamada **Turbo Technologies ICN (TTI)**, instituida a partir de miembros de Hudson Soft y la propia NEC, aprovechando al menos el nicho de mercado de seguidores que la máquina había obtenido desde su lanzamiento unos años antes. Turbo Technologies siguió distribuyendo juegos para sus consolas y produciendo internamente otros títulos hasta que pusiera a la venta la Turbo Duo en 1992 (como veremos más adelante), pero continúan con los mismos problemas de comunicación interna y publicidad con respecto a los usuarios. Recientemente se ha confirmado incluso, que **Midway** y **Acclaim** se acercaron en su momento a TTI para ofrecerles la franquicia en exclusiva de un auténtico bombazo, el mismísimo **Mortal Kombat**. Sin embargo TTI tuvo que rechazar la suculenta oferta siguiendo órdenes desde Japón, ya que en el cuartel general de NEC no consideraban interesante un juego de lucha como aquel en el mercado americano. Sin saber si realmente hubieran cambiado mucho las cosas en el caso de aceptar el acuerdo, TTI resistió en el mercado hasta 1994 aproximadamente, cuando el ciclo de la consola de NEC se cerró definitivamente en Estados Unidos. En Japón se vendía ya su sucesora, **PC-FX**, una consola que jamás se distribuiría de forma oficial en occidente y que paso prácticamente desapercibida.

Shuttle coreana. ¿No es adorable? La cantidad de modelos y mercados en los que se distribuyó la consola de NEC es asombrosa.

Por su parte la distribución en los países europeos se convirtió también en un pequeño caos. En algunas zonas como Inglaterra, Francia o España podía adquirirse una PC-Engine japonesa mediante la importación o comprándola en dudosas tiendas que muchas veces vendían un clon de la **Shuttle** a modo de máquina original. En Inglaterra se rumoreó a principios de 1990 que una compañía llamada **Mention** distribuiría de forma oficial la consola modificada bajo el nombre de **PC Engine PLUS**, pero nunca se llegó a cerrar el acuerdo, ¿quizás por no contar con el consentimiento de NEC?

Francia tuvo más suerte gracias a que otra empresa llamada **Sodipeng** se encargó de traer la consola oficialmente al país galo en 1989. Aquella fue una versión de la **CoreGrafx** original manteniendo el mismo nombre japonés y adaptada al sistema especial SECAM francés aunque sin contar con la intervención de NEC, muy centrada en el lanzamiento en los Estados Unidos. Sodipeng obtuvo carta blanca desde la matriz japonesa e inició una campaña de publicidad y distribución bastante agresiva, logrando captar la atención de bastantes usuarios que quedaron encandilados con los gráficos de los primeros juegos que llegaron. Fue lanzada finalmente en noviembre de 1989 al elevado precio de unos 380€ de la época. El número de consolas estuvo muy limitado y pronto hubo problemas de abastecimiento. Además, la distribuidora también anunció los planes de un posterior lanzamiento del CD-ROM que se cristalizó al año siguiente. Con todo, la TurboGrafx obtuvo en Francia el mayor éxito en los países europeos donde pudo encontrarse, pero no fue

Multijugador o no, esa es la cuestion

Resulta cuanto menos chocante que Hudson y NEC decidieran de mutuo acuerdo promocionar el carácter multijugador en su consola y dotarla únicamente de un solo puerto para conectar un mando. Quizás en el momento de su lanzamiento no fuera tan extraño, pero con el paso de los años las diferentes versiones de PC-Engine han mantenido esta arcaica idea. Sin embargo, el sistema de NEC también fue la primera consola en permitir jugar a 5 amigos al mismo tiempo frente a la misma máquina gracias al multitap, un añadido que por aproximadamente 2500 yenes de la época permitía la conexión de hasta 5 mandos a la misma consola.

Con todo, al principio no existían juegos que soportaran este añadido, y los usuarios tuvieron que esperar a que llegara el fabuloso Pro Tennis World Court de Namco en el 88, que permitía jugar a dobles, o Dungeon Explorer, el famoso RPG para hasta cinco jugadores simultáneos, y por supuesto el fabuloso Bomberman (1990), un título que por si sólo justificaba la adquisición del cacharro en cuestión y la desesperada búsqueda de hasta cuatro amiguetes para repartir bombazos a diestro y siniestro, en el que es probablemente uno de los títulos multijugador más divertidos y frenéticos de la historia.

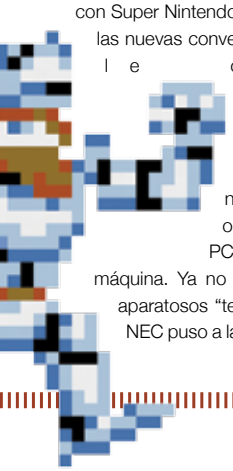
El multitap se mantuvo como originalmente había sido concebido durante toda la vida de la consola, pero otras empresas fabricaron sus propios adaptadores para dos o tres mandos, menos aparatosos y más accesibles para probar aquellos títulos que permitían hasta dos jugadores simultáneos, y que realmente eran los más habituales en aquellos momentos.

suficiente como para que estableciera una base de usuarios suficiente, y en la primavera de 1993 Sopideng abandonó el proyecto por carecer de interés de cara a los usuarios.

En España por su lado existió un desajuste pronunciado que desembocó en que el momento de llegada de la consola oficialmente a nuestro país ya fuera excesivamente tardío. En el verano de 1991, **Compudid** obtuvo los derechos de NEC y se encargó de la distribución nacional de la consola, rebautizándola como **Turbo Grafx-16** al igual que en los Estados Unidos, y con un aspecto prácticamente calcado al de su homónimo americano. En esas navidades del 91 ya podían encontrarse algunas consolas en centros autorizados, pero sin publicidad ni anuncios oficiales era complicado que llegara a los usuarios finales. Unos meses después la máquina de NEC dejó de ser una "tapadilla" y comenzó a aparecer en los medios especializados comentando sus juegos y características técnicas, abandonando así el circuito de la importación. En abril de 1992 podía obtenerse por unos 120€ del momento en tiendas como El Corte Inglés o Centro Mail, o con el típico pack de **Blazing Lazers** por algo más de dinero. Sin embargo, y como ya ocurriera en otros países, el tiempo no pasaba en balde y la consola vendió muy pocas unidades para lo que se esperaba, bajando su precio a principios de 1993 y liquidándose las últimas unidades en los meses posteriores.

¡Por fin un poco de orden!

En Japón no paraban de salir nuevos modelos de la consola tratando de mitigar el éxito que Nintendo obtenía con Super Nintendo, y el resurgir de Sega, que gracias a las nuevas conversiones de sus máquinas recreativas le comía el camino ya andado a la gente de NEC. En 1991 apareció la **CoreGrafx II**, una nueva revisión de la consola de NEC basada en la interacción anterior que no variaba a nivel técnico, y sobre todo **TurboDuo**, o lo que es lo mismo, la unión de una PC-Engine y el CD-ROM en una sola máquina. Ya no habría necesidad de construir esos aparatosos "tetris" con la unidad interfaz y demás. NEC puso a la venta el primer modelo de TurboDuo



TurboDuo, el todo en uno definitivo. En la imagen superior podéis ver un modelo de PC-Engine DUO-R japonesa, el segundo modelo de la nueva línea de NEC. Preciosa, ¿verdad?

Caracteristicas tecnicas

Básicamente la PC-Engine y todos sus añadidos CD-ROM o máquinas tipo TurboDuo constan de una CPU de 8 bits y una GPU de 16 bits. SuperGrafx trató de superar estas características con más memoria interna y un BUS de datos más rápido, pero a la larga era prácticamente el mismo hardware. A continuación te dejamos las características técnicas principales de PC-Engine:

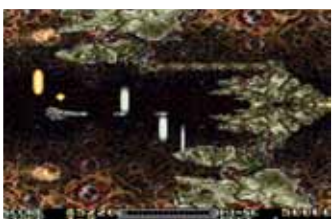
CPU: El HuC6280A de 8-bit.
GPU: Procesador gráfico doble de 16-bit. El HuC6260 Video Color Encoder (VCE), y el HuC6270A Video Display Controller (VDC).
Resolución pantalla:
TLa resolución más habitual es la de 256×239, aunque algunos juegos como Sherlock Holmes Consulting Detective utilizan el modo gráfico de 512×224 pixels.
Colores: 512
Memoria: RAM de 8Kb. y Video RAM de 64 Kb. Adaptadores para CD-ROM y sistemas como TurboDuo incorporaban más memoria disponible para el sistema. La Arcade Card Duo por ejemplo ampliaba hasta los 6 Mbit de RAM.
Audio: 6 canales estéreo.
Soporte para los juegos: HuCard (TurboChip en USA) y CD-ROM.

Rondo of Blood
Konami 1993

Años antes de que Konami diese a luz su mejor juego de la saga Castlevania con Symphony of the Night para PSX, pudimos disfrutar de su precuela, Clastlevania: Rondo of Blood, otro de los mejores y más inspirados juegos de la compañía nipona. Empezando por su magnífica intro animada al mas puro estilo japonés, la fantástica banda sonora que nos acompaña durante el juego (se pondría a la venta poco después del juego) y sus geniales gráficos conformaban en conjunto una obra de arte, que lamentablemente solo pudieron disfrutar originalmente en Japón. Hace unos pocos años apareció para PSP una reedición, con fondos en 3D y demás mejoras gráficas. Symphony of the Night empieza justo donde termina este, con Richter Belmont dando muerte a Drácula tras una épica batalla.

R-Type Complete
Irem 1991

Uno de los mas grandes shooters horizontales de los 80 llego a PC Engine de una manera pintoresca, saliendo primero a principios de 1988 una primera parte que se correspondía con las primeras fases del arcade maquinero, y a finales de ese mismo año la segunda, con los cuatro niveles finales. En USA se venderían juntos en una misma HuCard, y años después saldrían a la venta en formato CD, esta vez siendo los dos juegos originales del arcade y actualizando los efectos de sonido. Los gráficos y el tamaño de los sprites son prácticamente como en el original, faltando únicamente una mínima parte de los decorados y convirtiéndose de esta forma en una las mas fieles conversiones de los arcades.



RayXanber II y III
DataWest 1991 y 1992

Otro de los maravillosos shooters que pueblan el catálogo de la consola. Duro como él sólo se asemeja a R-Type debido a la necesidad de memorizar algunos patrones de escenarios. Los gráficos y la jugabilidad son excepcionales, y la banda sonora raya a gra altura gracias al aprovechamiento de las pistas digitales del CD-ROM.

en Japón el 21 de septiembre de 1991 a un precio de casi 60.000 yenes, un importe quizás demasiado elevado para el momento. Además de ser compatible con todos los juegos lanzados hasta el momento, la Duo incluyó de serie la System Card 3, lo que permitía jugar a todos los títulos del estándar CD-ROM² y los nuevos Super CD-ROM² gracias al aumento de la memoria. Pronto NEC decidió que la base de producción de sus juegos derivara al CD-ROM dejando un poco de lado los lanzamientos para Hu-CARD, algo que provocaría no pocas quejas entre los usuarios nipones que no disponian del preciado CD.

Los primeros juegos en aparecer para este formato no presentaban excesivas diferencias a nivel técnico con respecto al formato CD-ROM², pero más adelante los desarrolladores consiguieron sacarle el jugo a la potencia combinada de las dos consolas añadiendo por lo general bandas sonoras muy potentes. Quedarán para la historia el shooter **Gate of Thunder** de RED y Hudson, o el increíble **Rondo of Blood** de Konami, uno de las mejores entregas de la saga Castlevania de la historia.

En Estados Unidos los seguidores de la consola tuvieron que esperar aproximadamente un año para que viera la luz su particular versión de la TurboDuo. Sega dominaba el panorama videoconsolero en aquel momento y NEC a duras penas sobrevivía con sus extraños juegos y conversiones arcade. En octubre de 1992, y por unos 300$, TTI se decidió por fin a distribuir en los comercios norteamericanos la nueva consola de NEC. Para tratar de atraer a los usuarios, se creó un pack muy interesante, que aparte de la consola y los accesorios necesarios para conectarla al TV, incluía el juego de rol **Ys Book I & II** (en formato CD-ROM²), un disco Super CD-ROM² que incorporaba los juegos **Bonk's Adventure, Bonk's Revenge, Gate of Thunder y Bomberman** (sólo accesible mediante un truco), y por último un juego en formato HuCard que podía ser **Dungeon Explorer, Ninja Spirit**, etc. Lo cierto es que esta

Portadas de revistas norteamericanas, dedicadas a Turbo Grafx y Turbo Duo, en este caso con Lord of Thunders y Splatterhouse como protagonistas. (Fuente: TurboPlay)

Japón y su momento de gloria. NEC obtuvo su mayor éxito en el país del sol naciente grancias a sus títulos inspirados en el manga y el anime. Street Fighter II y otras conversiones arcade también supusieron una auténtica revolución en el mercado doméstico.

Anuncios franceses. Sopideg se encargó de publicitar la consola y sus accesorios en los medios del país vecino. Llegaron incluso a anunciar máquinas que jamás aparecerían oficialmente en el mercado como la propia SuperGrafx. Su trabajo sin embargo sirvió para formar a la comunidad de seguidores más importantes en el viejo continente.

compilación de juegos junto a la nueva máquina atrajo a no pocos usuarios, y tuvo además como consecuencia la bajada de precio de la antigua TurboGrafx-CD, que ya no interesaba demasiado a los consumidores. Pero Sega jugaba fuerte, y un par de meses después, justo para la época navideña, lanzó su Sega CD (MegaCD en Europa) a un precio muy competitivo y respaldado por una campaña publicitaria sin precedentes. TTI no quiso darse por vencida y continuó lanzando juegos para los compradores norteamericanos, mientras que otras empresas como **Working Designs** echaban el resto adaptando los juegos japoneses como **Cosmic Fantasy 2** o **Exile** a los Estados Unidos. Con todo la caída estaba asegurada, y ya incluso Hudson convertía algunos de sus títulos más emblemáticos de Super CD-ROM² como **Lord of Thunders** a la máquina de Sega. Poco a poco la burbuja de NEC se fue desinflando, y a principios de 1994 sus máquinas podían encontrarse en liquidación en la mayoría de los establecimientos donde se vendían. Un año después, a finales del 95, se lanzaron los últimos juegos para TurboDuo en Estados Unidos. TTI se dio por vencida finalmente ante el poder que Sega y Nintendo estaban demostrando afianzadas gracias a sus ventas, pero también amenazadas por el peligro que comenzaba a demostrar la PlayStation de Sony.

Serie Ys
Falcom/Hudson 1989-91-94

RPG de acción por excelencia de la casa Falcom, que nació en el mitológico PC-8801 japonés. En esta saga de juegos viviremos las aventuras de Adol Christin desde su tierna infancia hasta su camino hacia la leyenda como guerrero. En las dos primeras entregas jugaremos mediante una vista cenital, que cambiaría en la tercera entrega por un magnífico motor de plataformas horizontales adornado con unos enemigos finales muy trabajados. La cuarta entrega (Ys IV: The Dawn of Ys) para PC Engine sería desarrollada por Hudson Soft, que haría pequeños ajustes en el juego que obligarían a la productora a comercializarlo con un nombre diferente al original (Ys IV: Mask of the Sun para Super Famicom). Años después vería un remake para PS2.

Gate of Thunder
Hudson/Red 1983

Sin duda uno de los mejores títulos para la consola de NEC, y uno de los mejores matamarcianos en la historia de los videojuegos. Muchas veces simplificado como un simple clon del Thunderforce III de Technosoft, Gate of Thunder encierra un juego difícil, que no imposible, repleto de situaciones variadas y una acción frenética. La jugabilidad y variedad de los niveles solo palidecen ante la enorme banda sonora. Toda esta calidad se vería refrendada además en la "continuación espiritual" del juego, el impresionante Winds of Thunder.

Winds of Thunder
Hudson/Red 1993

Conocido por Lord of Thunder fuera de Japón, Winds of Thunder es uno de los shoot'em up más avanzados para CD ROM2. Podremos elegir en que orden queremos jugar cada uno de los 6 niveles, existiendo un nivel final más al concluir estos. Antes de cada fase seleccionaremos también una armadura, cada una con un poder diferente: La tierra, el aire, el fuego y el agua, afectando de este modo a nuestra manera de disparar. Como en muchos juegos de la época, una épica banda sonora amenizará nuestras partidas.

Gradius, Salamander, Parodius
Konami 1991-92-93

La saga Gradius, junto a sus "primos", Salamander y Parodius, fue tratada con mucho mimo y cariño al ser portados a PC-Engine y CD ROM2. Gracias al esfuerzo de los desarrolladores se convirtieron en auténticos vivos reflejos de sus versiones arcade, tanto en técnica como en jugabilidad. Konami regaló además a los fanáticos de la saga algún nivel extra en sus versiones domésticas, como en Gradius II, donde aparece uno de los niveles del Salamander maquinero. Sacando el máximo partido posible del procesador gráfico de las NEC, alguno de ellos quizás si que sufría de pequeñas ralentizaciones en momentos puntuales, que no evitaban en absoluto disfrutar del producto e incluso venían bien para esquivar las docenas de disparos que nos acechaban. El hecho de que al morir partiésemos de nuevo desde ciertos puntos de control complicaba de sobremanera el juego, ya que se tendía a llegar a los jefes finales casi sin PowerUps, como es habitual en cada una de estas sagas. Sin duda un ejemplo de trabajo bien hecho por parte de Konami, que en aquella época se caracterizaba por sacarle el mejor partido a las máquinas para las que programaba y ponerle mucho interés a sus juegos, tanto en las conversiones como es el caso, como en los títulos originales como fuera el impresionante Rondo of Blood.

Street Fighter II
Capcom 1993

Super Nintendo y luego Megadrive tuvieron su ración de Stret Fighter en conversiones magníficas, así que PC-Engine no iba a ser menos, y Capcom, currándose un título sorprendente, logró meter en una pequeña tarjeta de 20 megas un auténtico juegazo. Con la base del Street Fighter II Champion Edition y la referencia del juego para la 16 bits de Sega, lo que nos podemos encontrar en el juego de PC-Engine es un 'one vs one' que respeta al 100% el original de la recreativa, llevando hasta la pequeña consola de NEC todas las animaciones, personajes y jugabilidad que encumbraron a lo más alto al arcade de Capcom a principios de los 90. Sorprende como los sprites están dotados de un gran tamaño y se mueven francamente bien, y aunque para sacarle todo el juego requiere que tengamos algún mando de 6 botones, lo cierto es que se deja jugar notablemente bien con el pad standard de 2 botones (más los dos de "start" y "select") que venía por defecto con la consola. Para que luego digan que los 8 bits no daban para más...

El principio del fin

Mientras todo esto ocurría en el país norteamericano, en Japón siguieron lanzándose un gran número de juegos en este formato que cubrían prácticamente todos los géneros, desde los shooters típicos del sistema, hasta las plataformas con títulos como **Shockman**, y las típicas novelas interactivas. En marzo de 1993, NEC distribuye un nuevo modelo de la consola apodado **TurboDuo R**, básicamente idéntico al sistema lanzado hacía un par de años, pero que solucionaba algunos problemas con la lente y el calentamiento de la máquina. Al mismo tiempo se abarataban los costes de producción, eliminándose la salida para cascos y sobre todo la opción de conectar la máquina a unas baterías portátiles que dicho sea de paso servían para más bien poco.

Dead of Brain I & II. El último juego para Pc-Engine.

Por otro lado, y en un nuevo intento por resistir, NEC diseña y lanza las **Arcade Card Pro y DUO**, unas tarjetas de sistema especiales diseñadas tanto para los dispositivos CD-ROM² y Super CD-ROM² en el primer caso, como consolas TurboDuo en el segundo, y que añadían más memoria disponible a las máquinas con la correspondiente mejora en los juegos. Famosas son las conversiones para este formato de los arcade de lucha de SNK como **Fatal Fury Special**, **Art of Fighting** o **World Heroes 2**, o el shooter diseñado por Hudson, **Sapphire**, que se ha convertido con el tiempo en un disco codiciado por los coleccionistas, tanto por su extrema calidad técnica (parece mentira que sigamos frente a una consola de 8 bits), como por la cantidad limitada de unidades que se pusieron a la venta en 1995.

Ya en el verano de 1994, NEC puso a la venta la que se considera la versión definitiva de la máquina, la **TurboDuo RX**, aún más barata de fabricar y que incorporaba un mando de 6 botones, prácticamente imprescindible para jugar a títulos como **Street Fighter II** de Capcom. Además se aumentó la fiabilidad de la lente y la velocidad de lectura (inapreciable en la realidad). Este modelo sería el último en lanzarse de la serie PC-Engine, y a pesar de la existencia de algunos ordenadores como el **X1 Twin**, y del módulo especial que se acopla para el LaserDisc de Pioneer, lo cierto es que podemos considerar a la RX como el último vástago de esta amplia familia. En 1997 dejaron de aparecer en el mercado japonés juegos para PC-ENGINE, aunque en el verano de 1999 la propia NEC sorprendería a todos con el lanzamiento tardío de **Dead of the Brain 1 & 2**, una adaptación de comics digitales reconvertida en una suerte de aventuras con los zombies como protagonistas y que significó el coletazo definitivo de esta venerada máquina. Posteriormente han aparecido algunos títulos

Ginga Fukei Densetsu Sapphire

Ginga Fukei Densetsu Sapphire (o a secas **Sapphire**), es uno de los juegos más difíciles de encontrar en buenas condiciones y nuevo en esto de los videojuegos, y también de los más caros. Originalmente apareció a finales de 1995, cuando la familia de consolas PC-Engine estaba dando los últimos coletazos, y Hudson y NEC trataban de aprovechar aún un poco su inversión mediante conversiones de arcades de lucha de NeoGeo, como **Fatal Fury Special** o **Art of Fighting** gracias a la utilización de la tarjeta de expansión Arcade Card. Se pusieron a la venta un número ínfimo de unidades debido al mercado a la baja de la consola, pero pronto los jugones se percataron de la enormidad del título que había parido Hudson.

Sin olvidar que estamos ante un híbrido de máquina entre 8 y 16 bits, **Sapphire** es un shooter vertical de scoll continuo, sin ralentizaciones y una cantidad ingente de sprites en pantalla. Además se incorporan bastantes efectos especiales como simulaciones tridimensionales y animaciones en los enemigos y bosses finales que quitan el hipo gracias a la utilización de un gran número de frames a apartir de figuras prerenderizadas. Lo cierto es que resulta difícil aceptar que todo lo que vemos en pantalla lo mueve en realidad un modesto procesador de 7 mhz.

Por otro lado, como era ya habitual en los títulos de este corte de Hudson de los últimos años, la banda sonora, de corte rockero y potente, acompañaba especialmente bien a la acción en pantalla y pone al jugador en situación fácilmente. La posibilidad por último de que dos jugadores pudieran disfrutar de Sapphire simultáneamente terminaba por redondear un conjunto casi perfecto. Y es que quizás el único fallo del disco de Hudson sea extrañamente el equilibrio en el nivel de dificultad. Para un juego basado en la mecánica de la excelente serie Star Soldier, resulta extraño que para superar los diferentes niveles tengamos realmente que confiar en las 9 continuaciones que nos ofrece el juego, y en la típica estrategia de utilizar bombas contra los jefes finales (si morimos aparecemos en el mismo lugar pero disfrutando de nuestras bombas nuevamente). Con todo

Ese oscuro objeto de deseo. Sapphire pertenece por derecho propio al misticismo que de vez en cuando rodea al mundo de los videojuegos.

tipo homebrew, o el comercial **Implode** para CD, pero nada más especialmente reseñable.

¡Hasta siempre!

NEC se embarcaría en una nueva aventura con su fallido sistema de 32 bits PC-FX, que esta vez sí, no saldría de forma oficial de Japón y se orientaría mucho más al mercado nipón gustoso de novelas digitales, títulos hentai y pseudojuegos en definitiva. PC-FX fue el fracaso definitivo de NEC como fabricante de consolas, salvo 4 o 5 títulos no aportaron demasiado a la escena, así que a principios de 1998 también sería abandonada a su suerte. Con todo, sirva este reportaje para recordar con cariño una de las mejores "incursiones" en el difícil mercado de los videojuegos. NEC y Hudson se liaron la manta a la cabeza y prácticamente se tiraron a terreno desconocido. Quizás muchas de sus maniobras de marketing y dispersión de la máquina, acabaron por enterrarla definitivamente a mediados de los 90, pero también hay que tener en cuenta que Nintendo y Sega eran dos marcas muy bien posicionadas que no dejaron margen de error a estos principiantes. Nosotros, como jugones, nos quedamos con los aspectos positivos de este corto pero intenso viaje. Numerosos juegos en formato tarjeta y CD que se quedaran para siempre grabados en nuestra retina, un recuerdo imborrable la primera vez que pudimos ver títulos como Gate of Thunder en movimiento, y un buen elenco de personajes que han desfilado ante nuestros mandos y que para siempre tendrán un rincón en nuestros corazones. Nos hubiera encantado que PC-Engine hubiera tenido una vida más larga, y que sobre todo hubiera llegado en mejores condiciones a todos los mercados, pero siempre nos quedará en el recuerdo aquel lejano 1987, cuando la consola doméstica más pequeña y "cuca" de la historia echó a andar entre balbuceos y ganas de comerse el mundo.

esto no deja de ser una pequeñísima mancha en un expediente prácticamente perfecto.

Copias ilegítimas.

Sapphire ha sido además objeto de la imitación descarada hace unos años. Hubo un tiempo en que las copias puestas ala venta en ebay y lugares similares, presentaban precios muy competitivos afirmando que se trataban de juegos originalesy precintados. Investigaciones de coleccionistas y usuarios interesados posteriormente dieron al traste con esta posibilidad confirmándose que se trataban de imitaciones bastante bien realizadas de todo el "packaging" del juego e incluso la serigrafía del disco, pero que en realidad eran copias realizadas por una empresa suiza. ¡Mucho ojo con las imitaciones!

Salida en PSP

A pesar de lo que pudiera pensarse, el juego no cayó totalmente en el olvido, y en 2008 Hudson lanzó en su recopilatorio de juegos de PC-Engine para la portatil de Sony el denominado **Galaxy Fraulein Collection**, que incluía este juego además de las dos novelas interactivas Galaxy Fraulein Yuna I y II del ilustrador nipón Akitaka Mika. Se trataba únicamente de emulaciones de los originales y sólo pudieron disfrutarse desgraciadamente en Japón.

LOS MEJORES JUEGOS

Kaze Kiri
Naxat 1994

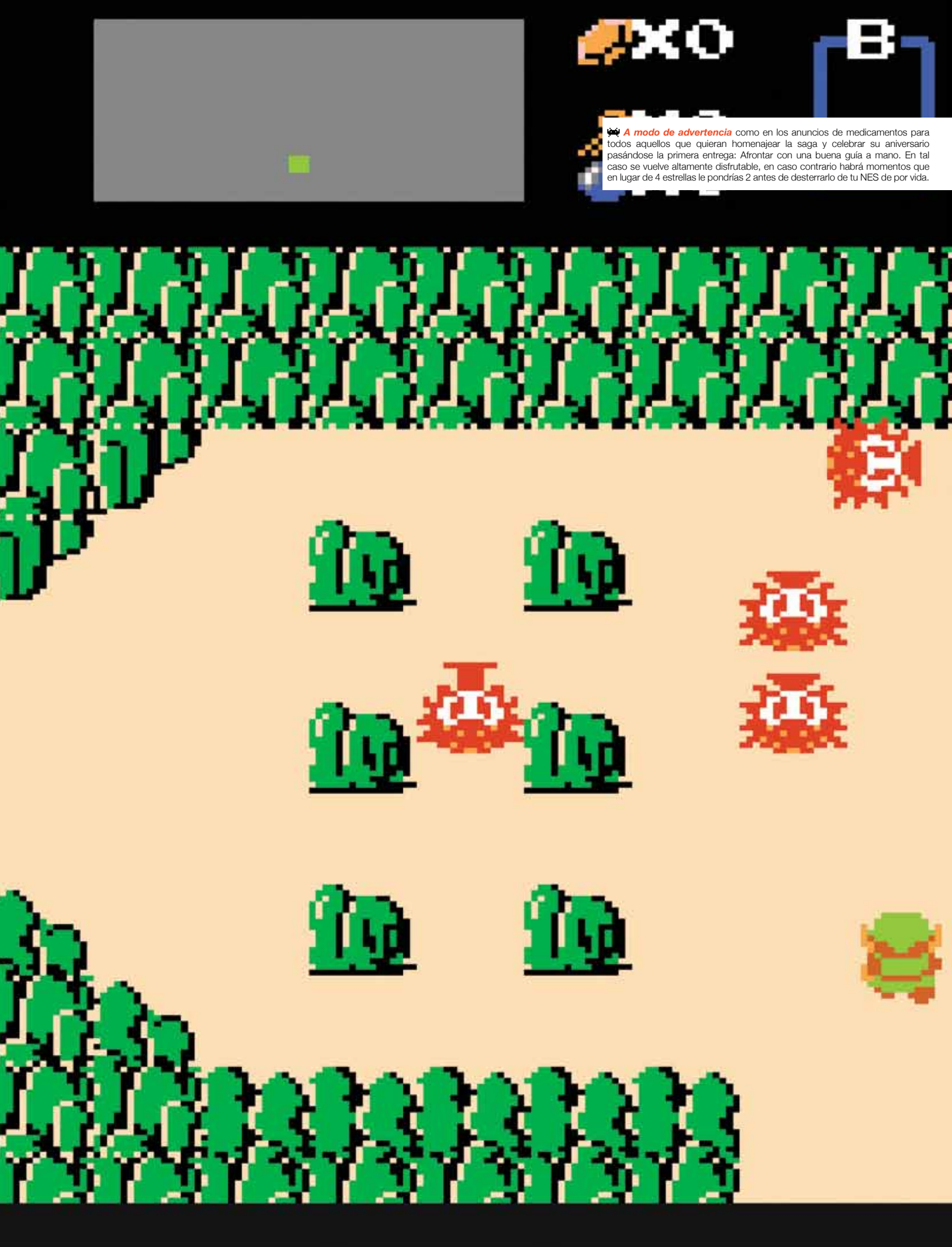
Que Naxat es (era) una desarrolladora de altibajos con cierto gusto por el surrealismo no es ningún secreto, pero que en su catálogo posea uno de los mejores juegos que se pueden econtrar para Pc-Engine ya es otra cosa. Este Kaze Kiri nos puede recordar en un principio al clásico Shinobi de Sega y no es para menos. Un ninja como protagonista, la época feudal de Japón, scroll lateral, algunas plataformas y mucha acción. Pero una vez que rascamos la superficie nos encontraremos con un juego muy divertido, de dificultad medida, con unos jefes fin de fase realmente espeluznantes y variedad en su desarrollo. La banda sonora, los movimientos de nuestro protagonista que se ejecutan con tan solo dos botones del mando y las escenas cinemáticas terminan por redondear uno de los destacables de PC-Engine, sin duda alguna.

Seirei Senshi Spriggan
Compile 1991

Os sonará por guardar reminiscencias con la famosa saga "Aleste" de Compile (MSX, GameGear), y porque además coincide más o menos en el tiempo con el excelente MUSHA de Megadrive. Matamarcianos de scroll vertical muy adictivo y rápido, de gráficos brillantes y jugabilidad a prueba de bombas. Sinceramente en ocasiones parece que estemos frente a un juego para una máquina superior.

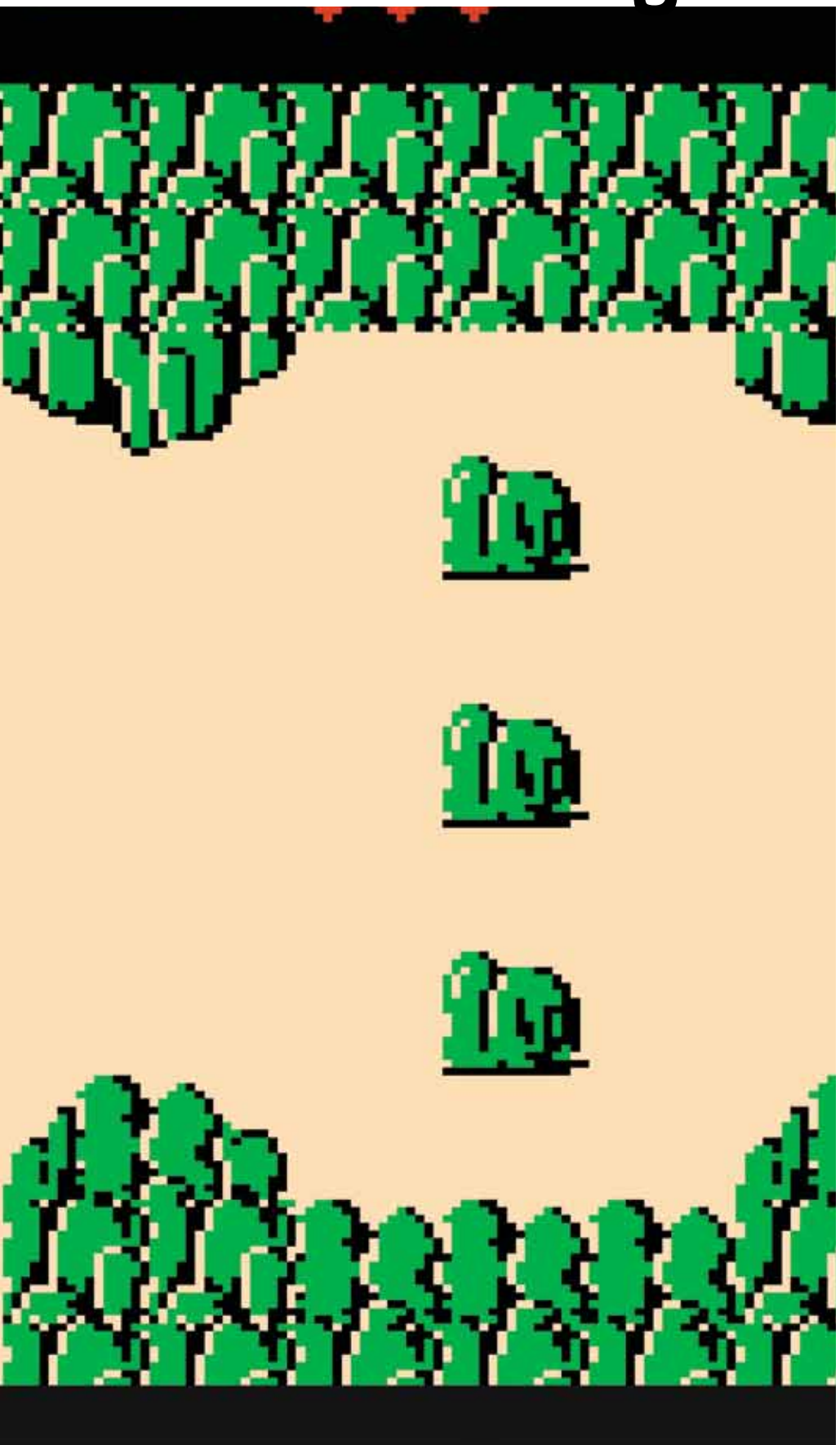
Daimakaimura
Capcom 1991

No podía faltar la excelente conversión que Capcom realizó de su arcade para SuperGrafx. El título comprimía en 8 megabits la máquina original prácticamente bit a bit, y son muy pocas las diferencias palpables que podemos encontrar (quizás una paleta de colores más pálida y la banda sonora de peor calidad). Sin embargo la dificultad y jugabilidad de este eterno arcade se mantienen y sólo por él puede merece la pena hacerse con la consola.



A modo de advertencia como en los anuncios de medicamentos para todos aquellos que quieran homenajear la saga y celebrar su aniversario pasándose la primera entrega: Afrontar con una buena guía a mano. En tal caso se vuelve altamente disfrutable, en caso contrario habrá momentos que en lugar de 4 estrellas le pondrías 2 antes de desterrarlo de tu NES de por vida.

The Legend of Zelda



SISTEMA: NES
AÑO: 1987
GÉNERO: RPG
PROGRAMACIÓN: Nintendo
PUNTUACIÓN: ★★★★★

25 años pasan ya desde su nacimiento, el origen de una de las mejores sagas clásicas de la gran N. Nintendo fue valiente y se aventuró con una mezcla de géneros: un mucho de acción y aventura, un ligerísimo toque de rol e incluso un flirteo con el sandbox.

Por desgracia, se quedó muy corta, en la interacción con los personajes no jugables para el seguimiento de una historia o, saber qué pasos dar o a dónde dirigirse dejando confundido al jugador en no pocas ocasiones.

Y es que, tal vez sea el único punto negativo, pero lastraría en demasía el título si no existiesen ayudas externas a las que acudir para solventarlo. Aquellos que lo jugaron en su día o incluso los valientes que lo hagan a posteriori, se verán en múltiples ocasiones simplemente dando vueltas por el enorme mapa sin saber qué hacer o por qué mas allá del "buscar mazmorras" para superar o lugares donde conseguir ciertos objetos. Por poner un ejemplo, en un momento concreto para encontrar una entrada secreta debía poner una bomba en un seto... Si no llega a ser por la guía no lo consigo en mi vida porque, con ¿cuantos, medio millón de setos exactamente iguales? a saber cual era el correcto... peor aún ¡¡ni siquiera sabía que había que poner una bomba en un seto para encontrar la entrada!!

Vale que en aquellos tiempos lo normal era, con suerte, conseguir uno o dos juegos al año que tenías que exprimir al máximo. Pero de nada sirve dar vueltas sin saber que hacer porque no hay nada ni nadie que te de una simple pista. Eso no alarga la vida de un juego, la acorta por la vía rápida destinándolo al estante. Las limitaciones técnicas de la época no son excusa pues ya existían juegos de rol llenos de pistas y esos personajes no jugables que te indicaban el camino por aquel entonces en máquinas incluso inferiores.

En lo positivo la genial banda sonora, el gran diseño de los mapas y mazmorras y por supuesto la jugabilidad, germen de la redonda entrega de SNES que hacen al juego divertido y adictivo pero eso sí, hay que jugarlo con la guía a mano para disfrutarlo, y no sufrirlo.

GRADIUS

No sabemos muy bien en que estaría pensando Konami cuando diseñó las cabezas Moai típicas de su saga Gradius.
El que estas estatuas mitológicas de la isla de Pascua actuarán como enemigos vivientes en un matamarcianos siempre ha sido algo inquietante, e incluso han transcendido el ámbito del propio Gradius sumándose al conocimiento común de los jugones de todo el mundo.

Aún así Gradius no son sólo estas cabezas flotantes. Gradius son escenarios infinitos, enemigos con núcleos desprotegidos, una ruleta de armas y naves con personalidad propia. La Vip Viper, uno de los mejores diseños jamás creados para el sprite de una nave en un shooter ha sido imitada en infinidad de ocasiones pero su manera de surcar los oscuros cielos del espacio exterior son únicos. En fin, con todos vosotros, un repaso a una de las mejores sagas de matamarcianos que existe. Con todos vosotros: Gradius. ●

Conocida fuera de Japón como Nemesis, esta fue la entrega más versionada de toda la saga.

Gradius
1985 | ARCADE
El inicio de la saga y el nacimiento de la Vic Viper, la mejor nave de los shooters con permiso de la R7. Konami sentaba a mediados de los 80 las bases del matamarcianos horizontal gracias a sus inspirados diseños de niveles, jefes finales y personalidad de todos los enemigos. El sistema armamentístico y la jugabilidad (comenzábamos nuestra misión con una nave lenta y con poco poder de disparo) acompañaron además a un apartado gráfico por encima de la media que hizo las delicias de todos los jugones. Las conversiones para X68000, y sobre todo, PC-Engine, ¡tremendas!.
También en: NES, MSX, PC88, Sharp X1 (1986)
C64, CPC, ZX Spectrum, X68000 (1987)
PC-Engine (1991)
Saturn, PSX, W95 (1996)
Móviles Java (2003)
PSP (2006)
NDS (2007)

Gradius 2
1987 | MSX
La popularidad del ordenador en Japón hizo que Konami programara una versión específica. No confundir con el Gradius II posterior. Manejamos la nave Metalion en substitución de la Vic Viper. Al igual que Salamander los desarrolladores hicieron bastante hincapié en la historia.
También en:
X68000 (1993),
PSP (2007)

Life Force
1987 | Arcade
A Konami siempre le ha gustado "jugar" con los nombres de sus juegos según la región y sistema donde se lanzara, y esta no iba a ser una excepción. No confundir con la versión occidental de Salamander. Este juego para recreativa es el propio Salamander lanzado en el 86 pero con ciertos cambios en el coloreado de los gráficos y en el sistema de armas. Además se introdujeron voces digitalizadas que nombraban a los niveles como si fueran partes del cuerpo.
También en: PlayStation (2000), PC (Octubre 2002)

Gofer no Yabou Ep. II
1988 | MSX
Uno de los títulos más oscuros de la saga junto a Solar Assault. Se trata de una entrega exclusiva para MSX que Konami concibió como la segunda parte del Gradius II maquinero, probablemente porque no se realizó conversión de aquel para el ordenador de 8 bits. Técnicamente sigue arrastrando los típicos problemas con el scroll lateral y las rutinas de colisiones, pero mantiene el espíritu de la saga de forma muy loable.
También en: NES (1988)
X68000, PC-Engine CD (1992)
Saturn, PSX, W95 (1996)
Java móviles (2004)
PSP (2006)

¡Nos encanta la portada!

1981-1995

Scramble
1981 | ARCADE
Considerado por la propia Konami en unas ocasiones como el precursor de la saga Gradius, y en otras como un título que no tiene nada que ver con la misma, Scramble es calificado como el primer shooter de corte horizontal con scroll y un diseño de niveles más o menos definido, dejando atrás el planteamiento más estático de Space Invaders por ejemplo. Manejando una pequeña nave tendremos que tener siempre echado un ojo al medidor de combustible si no queremos que la partida se termine antes de lo previsto.
También en: Commodore 64, VIC20, XBLA

Scramble, todo un mito en los videojuegos y el posible precursor de la saga Gradius.

Salamander
1986 | ARCADE
Inspirado en el mismo universo que Gradius fue uno de los primeros matamarcianos que introdujo la opción multijugador y la alternancia entre niveles horizontales y verticales.
El sistema de armas se basaba más en la mecánica tradicional de recoger ítems que soltaban los enemigos al caer derrotados.
La versión para NES, rebautizada como 'Life Force' recuperaba la 'power meter' de Gradius.
El ambiente era más orgánico y visceral.
También en: NES, MSX (1987)
X68000 (1988)
PC-Engine (1991)
Saturn, PSX, W95 (1997)
Java móvil (2003)

Gradius II
1988 | ARCADE
Conocido como Vulcan Venture en Europa, Konami presentó este juego en todo su esplendor ganándose el respeto y la admiración del público amante de los matamarcianos y recuperando el trono tras la salida el año anterior del R-Type de Irem. Mejores gráficos, más niveles y dificultad y una banda sonora impresionante cautivaron a muchos usuarios de las salas arcade. Además, los desarrolladores introdujeron la posibilidad de escoger entre cuatro esquemas armamentísticos diferentes, en lo que se convertiría en una opción a partir de este título.
NES (1988), X68000, PC-Engine CD (1992), Saturn, PSX, W95 (1996), Java móviles (2004), PSP (2006)

Gradius III
1989 | ARCADE
Konami introduce el sistema "edit" para la confección del armamento de nuestra nave. Ya no tenemos que limitarnos a seleccionar algunas de las configuraciones predefinidas. Se añade un nuevo tipo de nivel con perspectiva trasera y aspecto pseudo 3D. Destacó además por su desmesurada dificultad y las ralentizaciones continuas, presentes además en las conversiones a otros sistemas. La versión para Super Nintendo sufrió muchos cambios en el orden de los niveles e incluso en el jefe final de juego.
También en: Super Nintendo (1990), PlayStation 2 (2000), PSP (2006)

A pesar de algunos problemas técnicos se trata de uno de los Gradius más satisfactorios.

Nemesis LCD
1985
Ya lo veis, el típico "juguete" LCD con temática Gradius. Muy sencillo en su concepción, pero una monada si cae en tus manos.

Saga Parodius
1990 | Varios
Konami se reía de sus propios títulos con esta serie que nació en los 90 en máquinas arcade. Lo mejor de todo la elección de las naves protagonistas y el hilarante diseño de niveles y personajes enemigos.

Cosmic Wars
1989 | Famicom
Un oscuro juego de estrategia por turnos en el que podíamos encarnar dos facciones. Por un lado las fuerzas del planeta Gradius, o por el otro el del malvado imperio Bacterion. Apareció únicamente en Japón.

Saga Otomedius
2007 | Arcade/X360
La recuperación por parte de Konami de un género que nunca debió abandonar en los recreativos. Las naves del juego son muchchas que personifican las típicas naves de la saga. La historia se sitúa tras todos los acontecimientos de Gradius.

¡Esto es una Vic Viper!

Nemesis
1990 | GAMEBOY
El primer shooter de Konami para GameBoy se convirtió rápidamente en un éxito. A pesar de su aparente lentitud, los gráficos consistentes de doble scroll y la jugabilidad marca de la casa, se tradujeron en un pequeño cartucho monocromo muy competente y atractivo. Toma prestados elementos del Gradius original para recreativa, y de aquel Gradius 2 que apareciera en MSX para adaptarlos concienzudamente al manejo en una portátil.
También en: GameBoy Color (1997)

Nemesis II
1991 | GAMEBOY
El éxito que supuso el primer juego para GameBoy provocó que Konami se decidiera por una segunda parte muy exclusiva, que apenas utilizaba elementos de entregas anteriores y que guarda cierta personalidad única. Nemesis II es más difícil, largo y complejo que su primera parte (no en vano utilizaba un cartucho de 2 megabits).
También en: GameBoy Color (1998)

Salamander 2
1996 | Arcade
Tras un lapsus de tiempo bastante pronunciado, Konami vuelve a la carga con la segunda parte real de Salamander. Los gráficos son en su mayoría prerenderizados y muy brillantes, al estilo Pulstar de NeoGeo. Los programadores recuperan el sistema clásico para la mejora de armas mediante la recogida de ítems y vuelven a aparecer algunos bosses clásicos de la serie.
También en: Saturn, PSX (1997), PSP (2007)

Gradius Gaiden
1997 | PlayStation
Es el primer juego creado específicamente para consola y se trata de un título realmente sorprendente y bien realizado. El equipo de diseño acertó plenamente con los mapeados y planteamiento de los escenarios, y además permite escoger entre tres naves diferentes. La Lord British (Salamander), la Jade Knight y la Falchion β. El sistema de armas incluye algunas novedades.
También en: PSP (2006)

Gradius IV
1999 | Arcade
Subtitulado "revival" debido al tiempo pasado desde que se lanzara la tercera parte en arcades, esta cuarta entrega omitía el sistema de edición de armas que tan buen resultados dio en Gradius III pero a cambio incorpora un elenco balístico muy interesante y amplio. La placa Konami Hornet le sentó realmente bien a los gráficos, con unos escenarios muy detallados, diseños brillantes y movimientos fluidos. Las conversiones a PS2 y PSP mantendrían esta calidad intacta.
También en: PlayStation 2 (2000), PSP (2006)

Gradius NEO
2004 | Móviles Java
Programado en JAVA es una entrega exclusiva para móviles japoneses DoCoMo y americanos a través de Verizon. La historia sitúa al jugador en un futuro lejano.

Gradius Imperial NEO
2004 | Móviles Java
También programado en exclusiva para móviles, en este caso controlaremos al típico enemigo BIG CORE que trata de escapar de las huestes del Imperio Lars, los malos en la historia del anterior Gradius NEO. Curioso.

Gradius Arc
2010 | Móviles
Lo que se presuponía como nuevo título de la saga para PlayStation Move, acabó siendo una especie de RPG de corte horizontal sin mucho interés para el mundo occidental. De momento nos contentaremos con la serie Otomedius

Nemesis '90 Kai
1993 | X68000
Se trata de un remake del Gradius 2 exclusivo para MSX. Fue adaptado por SPS a partir del trabajo de Konami y se le considera una de las mejores entregas de toda la serie.

Solar Assault
1997 | Arcade
Un caso muy atípico en la saga Gradius es este Solar Assault. Tomando una vista trasera y un desarrollo sobre raíles siguiendo la estela de grandes títulos como Star Fox o Panzer Dragoon, manejaríamos la Vic Viper, la Lord British o la Alpinia a través de escenarios y enemigos conocidos de la saga pero desde otra perspectiva. Lo más impresionante de este extraño título fueron los muebles diseñados para albergar la placa arcade, sobre todo la denominada "SpeedKing deluxe". A finales de año apareció una nueva revisión del juego.

Sólo disponible en formato recreativa, es uno de los Gradius más extraños.

Gradius Galaxies
2002 | GBA
Aprovechando el poder gráfico en dos dimensiones de la portátil de 32 bits de Nintendo, Moblie 21 presentó junto a Konami este capítulo exclusivo para GameBoy Advance. El sistema de juego es el tradicional, aunque pueden escogerse 4 combinaciones diferentes armamentísticas y los niveles son un refrito de lo visto anteriormente. Con todo es uno de los mejores matamarcianos que pueden encontrarse en esta portátil.

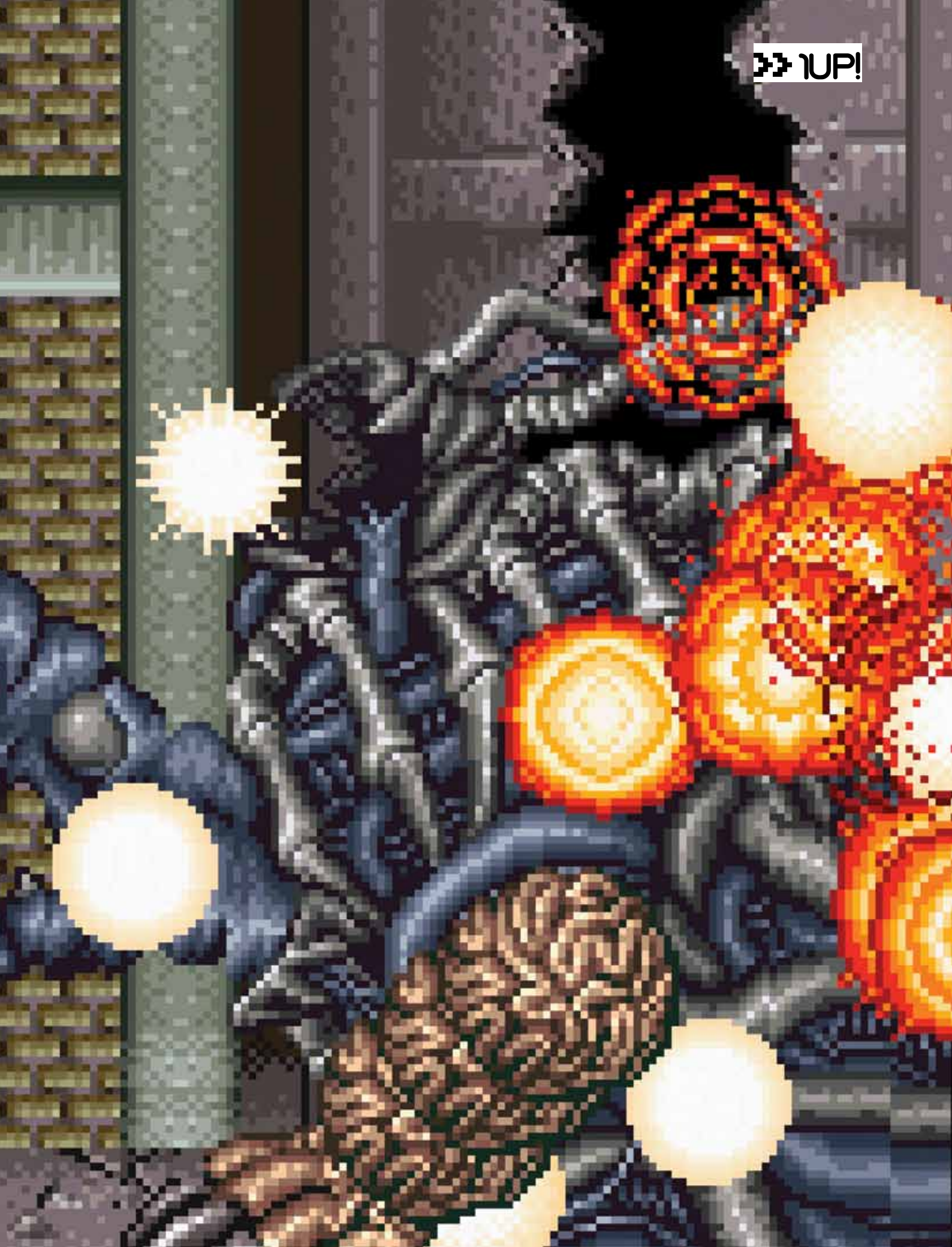
Gradius V
2004 | PlayStation 2
Un año después de terminar la conversión para GameCube de Ikaruga, Treasure volvió con Konami para realizar el que es probablemente el Gradius más espectacular. Gráficos en 3D dotados de gran preciosismo, efectos de luz brillantes y una dificultad endiablada relucen en este DVD exclusivo para la consola de Sony.

Gradius Rebirth
2008 | Wiiware
La última entrega convencional de Gradius llegó para la plataforma descargable de Wii. El título programado por M2 coge como base las entregas para MSX pero realmente puede pensarse en él como una especie de mezcolanza de niveles del resto de entregas. Los gráficos son tipo 16 bits y la dificultad abrumadora, pero con todo se trata de un título más que notable.

El juego para Wii es un título muy notable y toda una rareza en el catálogo de la consola de Nintendo.

CONTRA 3. Super Nintendo (Konami) **1992**

¡Ah! Nuestra querida tortuga gigante mutante (y extraterrestre) de Super Probotector… o Contra III, depende desde el lugar en que nos leas. Los primeros bosses de la saga Contra nunca han sido excesivamente complicados, y este no sería una excepción, pero el que acabar con un bicho así te resultara más o menos sencillo no impide que nos quedásemos impresionados en nuestro primer. De repente el scroll de pantalla se para como un punto de inflexión tras haber arrasado con todo y sufrir en nuestras carnes millones de disparos. La música pasa a un segundo plano, todo queda en silencio y escuchamos como se acercan unos pasos intimidantes, la pared se rompe y aparece un bicho horripilante gruñendo amenazante. Arranca una melodía de ritmos frenéticos y comienza la lucha. Poco importan la implantación de efectos especiales en el diseño de la tortuga, o sus diferentes ataques, lo realmente impactante es su desmesurado tamaño y pose amenazadora. Es verdad que con algo de habilidad, alguna bomba y unos impactos de nuestra arma volverá al infierno de donde vino, pero en nuestra cándida retina quedará para siempre su aparición estelar al final del primer nivel. Increíble.



10 años de juego portátil

Diez años ya de juego portátil con GameBoy Advance. Casi nada... y es que la máquina de Nintendo, sucesora de la GameBoy de toda la vida (bueno, de la versión Color y demás sucedáneos si somos justos), no ha merecido toda la atención que debería tener.

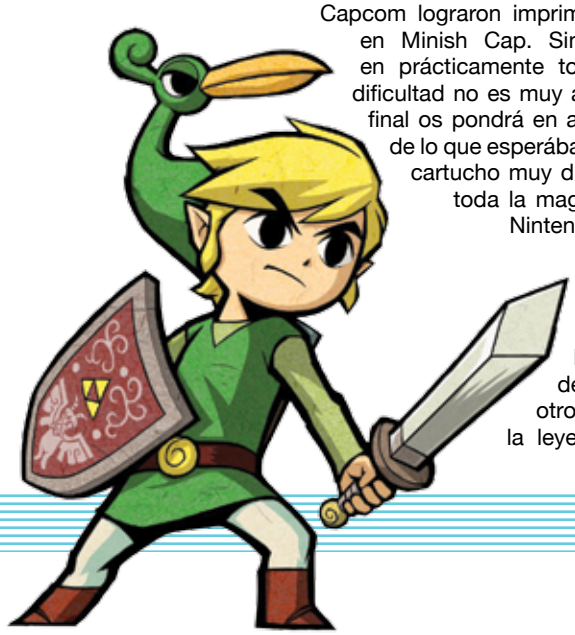
En la actualidad existen portátiles mucho más potentes capaces incluso de emularla, que aparte de correr juegos para otras máquinas como Super Nintendo o Megadrive, hacen lo propio con los juegos arcade gracias a emuladores tipo Mame, pero GBA sigue teniendo su propia personalidad, y si miramos a la última creación de Nintendo de la serie, la impresionante Micro, creemos sinceramente que hoy en día no hay una consola más portátil que esta así que nos centraremos en esta ocasión en todos aquellos cartuchos que puedes seguir disfrutando en tu consola, desde auténticos 'hits', como Zelda o Metroid, que puede ser un buen momento rememorarlos, hasta otros juegos que pasaron más desapercibidos en su momento y que sin embargo son una auténtica pasada, como las Tortugas Ninja o el impresionante Gunstar Super Heroes de Treasure.

Desenpolva tu portátil, sea el modelo que sea, y échale un vistazo a este listado de cartuchos. ¡El verano siempre es un buen momento para recordar viejos tiempos!

The Legend of Zelda: The Minish Cap

Nintendo/Capcom. 2004

Hablar de Link y todo su universo son palabras mayores, y el caso que nos ocupa no iba a ser menos. The Minish Cap retuerce una vez más la mecánica clásica de estas aventuras de Nintendo, y en esta ocasión el desarrollo se centra en la habilidad de Link para hacerse muy pequeño gracias a los poderes que le otorga un dicharachero gorro. Las posibilidades que otorgaron a los desarrolladores a la hora de planificar el universo del juego fueron infinitas, culminando en uno de los cartuchos más redondos para la consola, y en una entrega de la saga que en ocasiones es injustamente olvidada. El trabajo de Capcom al frente de las labores de desarrollo se hizo notar en el mimo y el cuidado que tuvo la empresa japonesa tras su experiencia con los "Oracle of Seasons y Ages" para GameBoy Color. Tomando como base el trabajo artístico realizado en WindWaker Nintendo y Capcom lograron imprimir el mismo estilo en Minish Cap. Sin embargo, como en prácticamente todos los Zelda, la dificultad no es muy alta, y sólo el boss final os pondrá en apuros (quizás más de lo que esperábais). Con todo es un cartucho muy divertido, repleto de toda la magia que con la que Nintendo suele dotar a los juegos de la serie y técnicamente delicioso.



No podíamos dejar en el olvido al otro representante de la leyenda zéldica en la potatil de 32 bits, y es que Nintendo trajo realizó también una soberbia conversión de su **A Link to the Past** aparecido originariamente para Super Nintendo a principios de los 90. Se trata de una aventura muy larga que juega a caballo entre dos mundos y que posee una durabilidad apreciable y una dificultad superior a la que estamos acostumbrados actualmente. De hecho, las batallas con los jefes finales os pondrán de los nervios, y la disminución del campo visual debido a la menor resolución de la máquina tampoco ayuda mucho a esquivar los golpes más rápidos. Perder las pistas a las que estamos acostumbrados en la actualidad también juega a su favor en convertirle en un juego más exigente. ●

Drill Dozer
Nintendo/Game Freak • 2006

Hay cartuchos que sorprenden por sus gráficos, otros por su jugabilidad y otros simplemente por el nombre, a pesar de que luego resulten ser un petardo. Drill Dozer tiene mucho de lo primero y poco de lo último, si exceptuamos que detrás de este extraordinario plataformas de acción está Game Freak, más conocidos por su multimillonario trabajo con los Pokémon. En Drill Dozer encarnaremos a Jill a los mandos de una potente máquina capaz de hacer agujeros en las paredes y avanzar a través de los muros, una minituneladora para entendernos. La gracia está en que vamos adquiriendo nuevos poderes a medida que avanzamos en el juego, y que todo está realizado con un gusto excelente y del uso que hace del vibrador integrado en el propio cartucho. Quizás el único problema es que puede pecar de algo repetitivo y de que no es muy complicado

avanzar si exceptuamos algunos bosses finales. Con todo un juego muy divertido que no te debe dejar engañar por su portada y diseño aparentemente desenfadado. ●

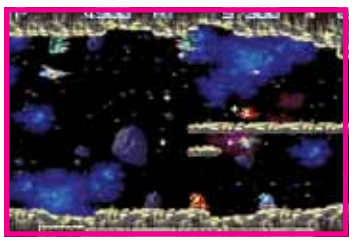
Gunstar Super Heroes
Sega/Treasure • 2005

¿Quién puede olvidarse de Treasure? Nosotros no, desde luego, y es una pena que el talentoso grupo de programación nipón no se haya prodigado un poquito más en GameBoy Advance debido a las características de la máquina. En Gunstar Super Heroes seguiremos el esquema preestablecido en el tremendo cartucho para Megadrive, caracterizado por la acción sin límites (rayando la locura en ocasiones), los miles de disparos, jefes, plataformas y enemigos que trataran de acabar con nosotros. Quizás en esta ocasión el juego hace un ligero hincapié en la historia, en unos controles más versátiles, y no se hace tan

cuesta arriba como en el cartucho de la 16 bits de Sega, pero a cambio teníamos delante a uno de los títulos que mejor aprovecharon el hardware de la portátil. ¡Impresionante! ●

Gradius Advance
Konami/Mobile21 • 2002

Por extraño que parezca no hay demasiados shooters como tal es para GBA, y es una lástima habida cuenta del hardware con que contaban los desarrolladores. Por esto destacamos en este reportaje a dos de ellos tras la desilusión que supuso la conversión de R-Type III desde SNES. Konami y Mobile21 crearon un juego único en la saga que cogía prestado elementos de entregas anteriores y los presentaban en un notable cartucho. Gráficos bien realizados en la línea Gradius y una dificultad en ocasiones criminal (damos gracias a la existencia de los “checkpoints”), lo cierto es que esta entrega supo adaptarse bastante bien al formato para que el que se concibió. ●



Contra Advance
Konami • 2003

Este es un caso especial para el que suscribe, y aunque lo añadamos en la lista de recomendados, lo cierto es que Contra Advance adolece de cierta indiferencia por parte de Konami. Si comenzamos por el aspecto positivo, no podemos dejar de abrazar la idea de recuperar uno de los mejores arcade de Super Nintendo. Contra III, que supuso un punto de inflexión en la consola gracias a sus gráficos increíbles, dificultad marca de la casa y una banda sonora difícilmente inigualable. Todo esto se trasladó de forma magnífica en la conversión para GameBoy Advance. Sin embargo, no podemos dejar de apuntar que los niveles 2 y 5 originales fueron substituidos por dos fases del Contra Hard Corps de Megadrive, deficientemente implementados ya que los controles no se adaptan al cambio de estilo jugable que supuso el cartucho de la Mega, además de que el diseño gráfico es muy diferente e incluso el número de colores (256 en SNES y 64 en Megadrive), 'cantan' muchísimo. La conclusión es que estos niveles suelen hacerse muy complicados y no se encuentran todo lo bien integrados en el resto del conjunto como hubiéramos querido. Konami debería haber dejado el juego original tal y como estaba, o incluso haberse planteado un cartucho con las conversiones de los dos títulos. Desde luego le hubiera salido una jugada redonda. ●

Wario Land 4
Nintendo • 2001

Fue uno de los primeros plataformas en aterrizar en la portátil de Nintendo, y quizás a estas alturas notemos un poco que los gráficos no le sacaron todo el partido posible a la consola, pero aún así, no deja de ser una gozada disfrutar con todos esos sprites y escenarios perfectamente pixelados. Siguiendo el desarrollo habitual de los plataformas con el alter ego de Mario como protagonista, tendremos que hacer uso de nuestras habilidades como los cabezazos y codazos mientras deambulamos por los niveles perfectamente diseñados. Técnicamente notable, jugablemente perfecto, y muy, muy divertido (ojo con los enfrentamientos ante los bosses), este Wario Land hace honor al tono más desenfadado y gamberro del protagonista aunque echemos de menos una longitud algo mayor y más tesoros para descubrir. ●

Metroid Fusion
Nintendo • 2002

Tras esperar más de ocho años desde el lanzamiento de Super Metroid en SNES, los fans acérrimos a la saga por fin pudieron echarse a las manos una nueva entrega en 2D. Nuevos escenarios abiertos, armas y objetos para recoger, jefes fin de fase y una historia muy interesante. Aunque en esta ocasión perderíamos algo de libertad y el desarrollo de Fusion es más lineal de lo habitual ya que en ocasiones teníamos que seguir a rajatabla las indicaciones que nos proporcionaba el juego para continuar con la aventura. A cambio teníamos nuevamente un juego técnicamente muy notable y nuevas habilidades para Samus como trepar o agarrarse a los salientes, además de un diseño ligeramente distinto al que venía llevando hasta ahora. ●

Astro Boy: Omega Factor

Sega/Treasure/Hitmaker • 2005

Este es otro de esos títulos injustamente olvidados. Nacido del trabajo conjunto entre Hitmaker y la propia Treasure, el cartucho rinde un homenaje casi perfecto a la creación de Osamu Tezuka gracias a su formato de beat'em up, plataformas y mucha acción. Ya desde la introducción y el pequeño tutorial que nos muestra como manejar a nuestro poderoso robot, comprobábamos el mimo extremo con que los desarrolladores trataron al juego. Gráficos increíbles, escenarios coloristas y brillantes, un final inesperado y una jugabilidad a prueba de bombas, le colocan a Omega Factor en todo lo alto en su género para GameBoy Advance. Es toda una lástima que en su momento no tuviera toda la atención que se merecía, de hecho tardó más de un año desde su aparición en Japón en lanzarse en Europa, porque se trata sin duda de toda una oda a esos juegos de velocidad rabiosa y variados que tanto echamos de menos en la actualidad, y una pizquita más de la acción desenfrenada de Treasure que nos encanta. ●

Metal Slug Advance

Noise Factory/SNK Playmore • 2004

El arcade de Nazca y SNK se caracterizó por su vertiente shoot'em up y gráficos preciosistas, pero también debido a su alta dificultad propia de las máquinas recreativas y los juegos de este tipo. Para la encarnación en GameBoy Advance se le encargó la tarea a Noise Factory, un grupo de desarrollo interno de la nueva SNK Playmore, y el resultado no pudo ser más satisfactorio. Gráficos increíbles dotados de una animación más que convincente, sprites detallados al máximo, jugabilidad eterna y una dificultad endiablada. Además para la ocasión se instauró un sistema de búsqueda de cartas (algunas francamente bien escondidas por no decir imposibles de encontrar), y las típicas vidas de estos juegos se substituyeron por una barra de energía. Sin embargo es un cartucho claramente dirigido a los jugadores más avezados que quieran dejarse los dedos con la GBA. Aquí no hay miramientos, y a poco que te distraigas con los escenarios acabaras cavando tu propia tumba ●

River City Ransom EX

Million/Atlus • 2004

Una de las sagas con más solera en Japón, y que ha trascendido a otros medios y países gracias en parte al divertido diseño de sus cabezudos protagonistas, también posee su correspondiente versión para GameBoy Advance, aunque en esta ocasión tan sólo apareciera en Japón y Estados Unidos, y en su variante de beat'em up. Para el caso volvíamos a los barrios más bajos de la ciudad para enfrentarnos con nuestros puños a las bandas de los maleantes. El juego, influenciado por una historia con cierta profundidad, incluye algunas características roleras como el aumento de niveles en nuestro personaje, la posibilidad de comprar en las tiendas que encontramos a lo largo de los niveles, o la cierta libertad que tenemos para deambular en la ciudad. Para esta versión Million y Altus se inspiraron en el primer juego para NES, aunque prescindieron de un modo cooperativo real como venía siendo habitual en la saga, y se substituyó por personajes controlados por la máquina. Además permitía guardar partidas y personalizar cantidades ingentes de opciones antes y durante las partidas, como la dificultad, el número de tiendas, la IA de los enemigos, etc. Gráficamente no destaca en exceso, pero mantiene una personalidad intrínseca que no ha perdido a lo largo de los años, y su desarrollo es sumamente divertido. A poco que lo pruebes habrás caído en sus garras, advertido quedas… ●

Empire of Steel
Starfish/Hot-B • 2005

Más recordado por su versión en Megadrive, Starfish, una desarrolladora japonesa especialista en juegos de pesca, sorprendió a propios y extraños cuando lanzó esta especie de remake del original de Hot-B en 2004, y más aún cuando lo hizo en Japón y Europa, dejando a los Estados Unidos sin su correspondiente entrega. Empire of Steel será recordado por conjugar francamente bien las características del shooter más auténtico, donde priman los reflejos y los movimientos rápidos, con dosis de estrategia al tener que escoger nuestro armamento y volar por niveles con scroll multidireccional. El estilo gráfico y diseño de las naves, que nos recuerdan a las descripciones de los ingenios mecánicos de Julio Verne y la revolución industrial, suponen un soplo de aire fresco al manido estereotipo de los extraterrestres que pretenden invadir la tierra. Los controles son adecuados y el juego lo suficientemente divertido y variado como para que no te aburras, y puede considerarse toda una curiosidad en el catálogo de la consola dada su procedencia. ●

Metroid: Zero Mission
Nintendo • 2004

Posiblemente una de las mejores entregas de Metroid, este Zero Mission es una especie de remake de aquel cartucho original para NES, pero añadiendo nuevos enemigos, mapeados, jefes, ítems y un final sorprendente. Tras el lanzamiento del excelente Metroid Fusion, Nintendo sorprendió a propios y extraños con el anuncio de este remake, y aunque en un principio no se trata de un juego completamente nuevo, la verdad es que comparando ambos cartuchos las diferencias son más que abismales. Samus tiene que introducirse en los laberínticos escenarios del planeta Zebes para descubrir que están haciendo los piratas espaciales con los Metroids. Allí se enfrentará a la Mother Brain y Ridley, en un título que mezcla magistralmente exploración, arcade y plataformas como viene siendo habitual en la serie. Lo mejor de todo es comprobar como cuando creemos que todo ha terminado al derrotar a nuestro mayor enemigo al final del juego, aún queda alguna sorpresa más. ●

Ninja Five-0 (Ninja Cop)
Hudson Soft/Konami • 2003

Otro de esos cartuchos inexplicablemente olvidados en el catálogo de GameBoy Advance, aunque por otro lado es posible que si que hayas escuchado hablar de él, dada la fama que ha adquirido recientemente. Programado por Hudson y publicado por Konami, se trata de un arcade de acción que rinde un claro homenaje a esos enormes juegos de los 80 y 90 como Ninja Shadow, Shinobi, etc. Ya sabéis, un ninja armado hasta los dientes, muchos enemigos, diferentes ítems para utilizar, mapeados grandes y en ocasiones laberínticos… La posibilidad de colgarnos de un gancho y balancearnos como Batman o Bionic Commando proporcionaba además mucho juego a las posibilidades de nuestro personaje y la forma de superior los diferentes obstáculos que nos encontrábamos. Muy recomendable sin duda. ●

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3
Nintendo • 2002

A pesar de no tratarse de un juego original para GameBoy Advance, personalmente lo considero como la conversión más adecuada desde el original para Super Nintendo. Yoshi's Island supuso en su momento toda una revolución gracias al inteligente uso del chip Super FX y las posibilidades que permitía dicho ingenio. Olvidándonse de los polígonos como tales, Miyamoto y su equipo lograron un mundo de fantasía inigualable, una fábula donde Yoshi era el protagonista y Mario un imberbe llorón que cautivó a cientos de jugones. La conversión a 32 bits resultó genial y se adapta a las mil maravillas a la pequeña pantalla y mandos de la portátil, convirtiéndose sin duda en uno de los mejores plataformas, sólo amenazado por el resto de conversiones de la saga Mario Bros. Y es que Nintendo decidió portar también Super Mario Bros. 2 y 3 de NES y Super Mario World, también de Super

Nintendo, aprovechando todo el tirón de estos juegos. Cada uno de vosotros tendrá su favorito, desde luego, pero no dejéis de probar Yoshi's Island, seguro que os cautivará. ●

Sonic Advance 2
Sonic Team/Dimps • 2003

Con el prematuro abandono de Dreamcast, Sega comenzó a programar para otros sistemas lanzando en 2002 su particular revisión de las plataformas Sonic en GameBoy Boy Advance. Tres fueron los títulos de este tipo que llegaron hasta la consola de Nintendo, pero nuestro favorito, por poco, seguirá siendo siempre el segundo. Desarrollado conjuntamente por Dimps y la propia Sega, seguía en cierto modo la mecánica ya vista en los plataformas de 16 bits para Megadrive para adaptando el aspecto más cañero y chulesco que se vio en Sonic Adventures tanto para escenarios como personajes. La velocidad del juego es excepcional, como no podía ser de otra forma, las esmeraldas del caos están presentes y las melodías acompañan bastante bien la acción. Nuestro único pero sería quizás los enfrentamientos con los

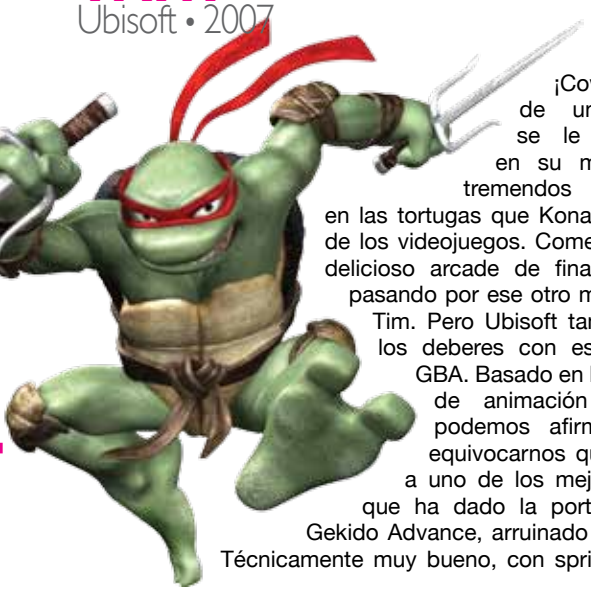
bosses, puñeteros a veces, anodinos otras, pero en general es un muy buen plataformas digno a tener en cuenta. ●

Street Fighter Alpha 3. Upper
Crawfish/Capcom • 2002

Posiblemente el mejor juego de lucha para GameBoy Advance el esfuerzo que realizó Crawfish Interactive (especialista en "ports") en la conversión del arcade de Capcom mereció realmente la pena pese a los problemillas del producto final. Los aspectos negativos del cartucho recaen en una banda sonora algo floja, en la ausencia de algunas melodías y niveles que si aparecen en el arcade original y que fueron eliminados por falta de espacio, como los finales de los personajes, y en que resulta complicado sacarle todo el partido cuando no tenemos tantos botones a nuestra disposición. Sin embargo, hay que valorar también que el resto si que lo podréis encontrar. Todos los personajes más Eagle, Maki y Yun (de Capcom vs SNK 2) y la jugabilidad y adicción que suelen caracterizar todas las entregas de esta fantástica saga. En su momento Crawfish tuvo que vérselas con muchos de los fans más acérrimos debido a estas cuestiones técnicas y de espacio, pero es justo reconocer que el resultado final sorprende, y que está muy por encima del excelente Street Fighter Alpha 2 de SNES por ejemplo, uno de

los cartuchos que más exprimió el hardware del cerebro de la bestia. Al final lo que tenemos delante es el mejor juego de lucha que podrás encontrar en el catálogo de la portátil, muy por encima desde luego de los pocos inspirados King of Fighters, Mortal Kombat o el abominable Shrek, por ejemplo. Quizás en su misma línea esté otro de los grandes de Capcom, Super Street Fighter II, y el sorprendente Sonic Battle, que por las diferencias con respecto a los "one vs one" tradicionales hemos decidido dejarlo fuera. ●

TMNT
Ubisoft • 2007



¡Cowabunga! A más de uno de vosotros se le caería la baba en su momento con los tremendos juegos basados en las tortugas que Konami trajo al mundo de los videojuegos. Comenzando por aquel delicioso arcade de finales de los 90, y pasando por ese otro magnífico Turtles in Tim. Pero Ubisoft también supo hacer los deberes con este cartucho para GBA. Basado en la película de 2007 de animación por ordenador, podemos afirmar sin temer a equivocarnos que estamos frente a uno de los mejores beat'em ups que ha dado la portátil (sin olvidar a Gekido Advance, arruinado por su dificultad). Técnicamente muy bueno, con sprites variados, bien

animados y deudores de toda la tradición precursora, los puños y patadas se entremezclaban con la posibilidad de aprender nuevos combos en nuestra guarida al terminar los niveles o de adquirir nuevos objetos en las tiendas gracias a las monedas que habíamos recolectado. Al jugarlo notaréis que es todo un reconocimiento de muchos juegos anteriores, de diversos géneros y épocas, que en este TMNT se conjugan perfectamente, y que bajo la aparente sencillez de su planteamiento inicial se esconde un juego que hace uso extensivo de las combinaciones de botones. ¡Genial! ●

Kirby & the Amazing Mirror
Flagship/Dimps/HAL Laboratory/Nintendo • 2004

Amazing Mirror supuso un pequeño punto de inflexión en las aventuras de Kirby. Seguramente influenciado por la unión de varios desarrolladores en el proyecto (Flagship, HAL, Nintendo…), el cartucho de GameBoy Advance deja de lado la típica linealidad de juegos anteriores en pos de un mundo más abierto con los niveles interconectados entre sí. Lo bueno es que gráficamente es un juego precioso, muy detallado y bastante variado, que todo funciona perfectamente, como es habitual en Nintendo, y que la galería de enemigos y jefes finales se ha remozado un poco (ya era hora). Es uno de los mejores plataformas para la consola, ¡no lo dejes de lado sólo por su aspecto! ●

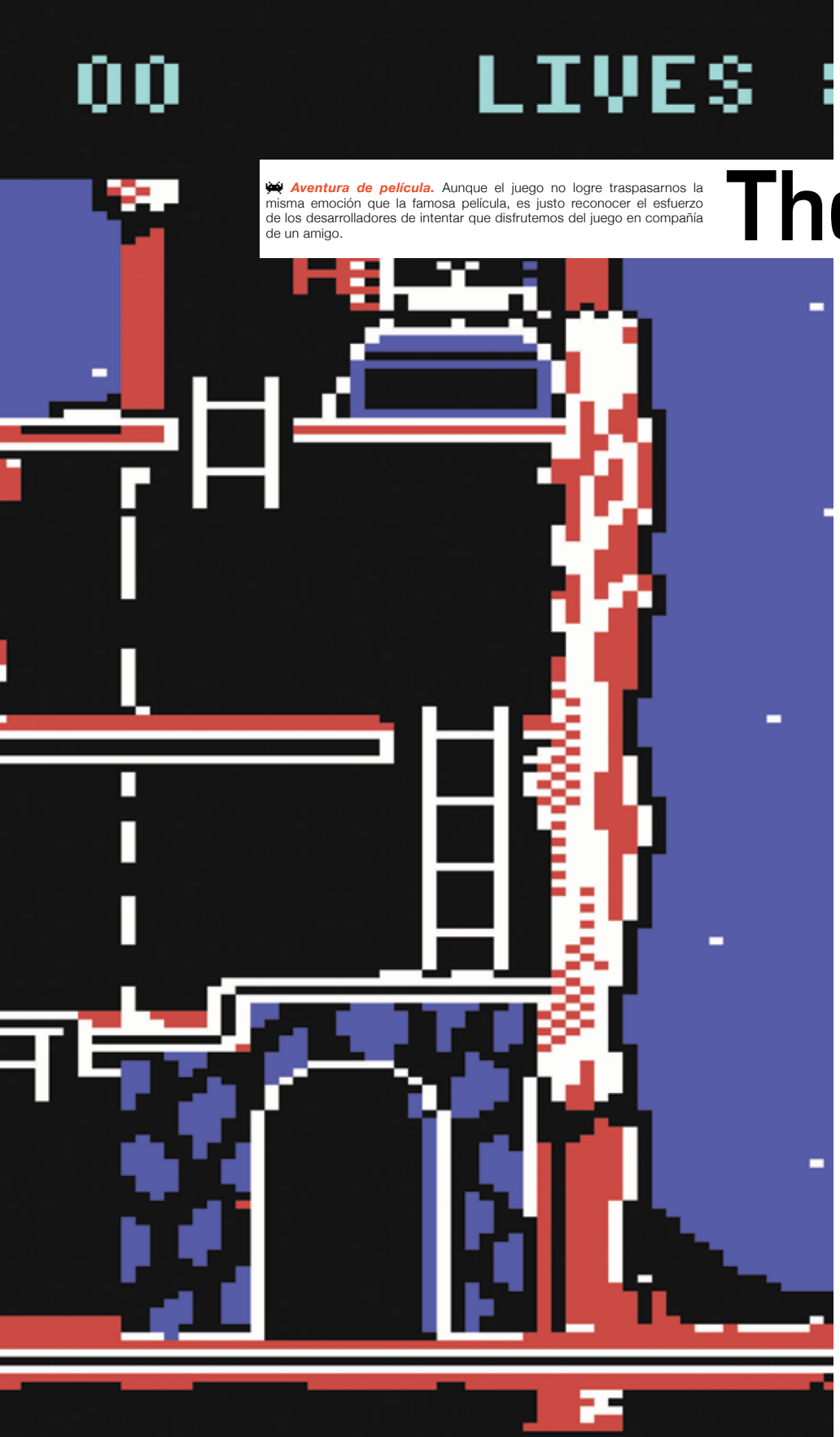
Castlevania Aria of Sorrow
Konami • 2003

Es el tercer juego de la saga de Simon Belmont y familia en aparecer en GameBoy Advance, y probablemente el mejor de todos ellos. Es cierto que en gustos no hay nada escrito, y que cada seguidor de la saga tendría su título preferido en la portátil de Nintendo, pero es justo reconocer que Aria of Sorrow fue el más redondo de todos los que el equipo de Igarashi concibió para GBA. En primer lugar sus gráficos y escenarios están más refinados, la paleta es un poco más oscura y realmente de primeras tampoco es que exista mucha diferencia con respecto a Harmony of Dissonance, pero donde destaca (por fin), es en el apartado musical, con una banda sonora más cercana a la que esperamos de cartuchos de este corte. Nos encontramos en el año 2035, y Soma Cruz, nuestro héroe se encuentra de repente encerrado en el castillo de Castlevania del que tendrá que salir indemne y derrotar, como no, al malvado Dracula. Aria of Sorrow sigue las directrices marcadas por el intocable SOTN,

con escenarios abiertos, elementos RPG y un gran mapeado. Es en definitiva un grandísimo título, muy jugable y desafiante, aunque tampoco deberíais descartar los otros dos cartuchos de la saga disponibles para la Advance. ●

SCORE
00 HI

The Goonies



Aventura de película. Aunque el juego no logre traspasarnos la misma emoción que la famosa película, es justo reconocer el esfuerzo de los desarrolladores de intentar que disfrutemos del juego en compañía de un amigo.

SISTEMA: Commodore 64
AÑO: 1985
GÉNERO: Aventuras
PROGRAMACIÓN: Datasoft
PUNTUACIÓN: ★★★☆☆

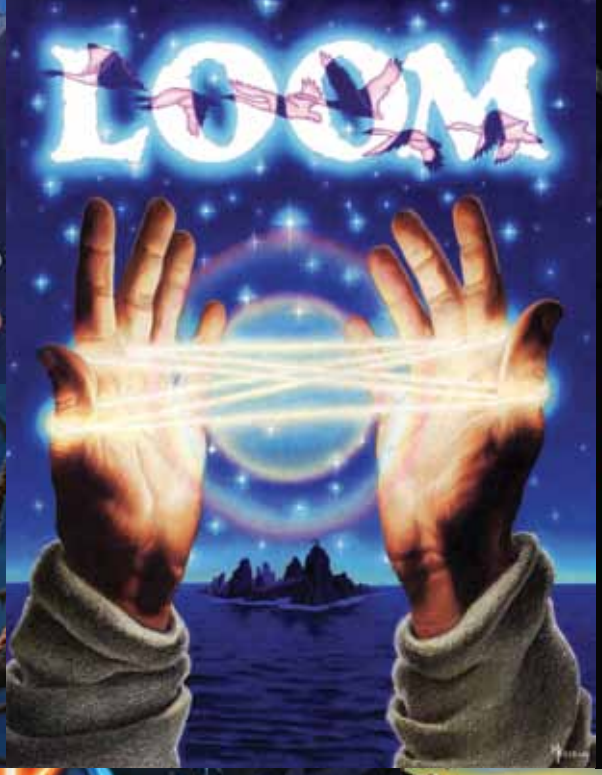
Los Goonies fueron todo un paradigma del cine de aventuras de los 80en el que US Gold vio un filón con el que aumentar sus reservas de oro.

Basándose en el éxito arrollador que tuvo su anterior producción, "Ghostbusters"; todo un record de ventas, intentaron repetir la formula de licenciar un blockbuster de la gran pantalla en plena temporada navideña para colocar tantas copias como pudieran aprovechando el espíritu festivo-capitalista del invierno del 86.

Afortunadamente se solían tomar la molestia de crear juegos decentes y que no fuesen un mero acompañante de una carátula llamativa. Si "Ghostbusters" ya tuvo un gran calado por su jugabilidad novedosa, con Goonies tampoco se limitaron a hacer un arcade más. Para la ocasión crearon un original y muy divertido sistema que combinaba un plataformeo muy en la línea de Manic Miner, mezclado con puzzles y con una clara orientación cooperativa.

Y es que el juego estaba enfocado para esta opción de dos jugadores donde controlamos simultaneamente a dos miembros de los Goonies que se esforzaban en superar las trampas que cada una de las pantallas / escenarios les proponían. Como ejemplo la primera de ellas, donde uno de los jugadores debía activar una máquina de hacer dinero que distraía a Mamá Fratelli, permitiendo que el otro activase una trampilla que nos daba acceso a la siguiente pantalla. También era posible jugar con un único jugador que intercambiaba a su personaje con el botón de disparo pero, no nos engañemos, hacía que se perdiese buena parte del encanto.

Gráficamente era justo pero cumplía, la versión Commodore 64, como solía pasar con US Gold, era francamente superior, seguramente por ser la plataforma original para la que se programó. Gráficos pequeños pero correctos y movimiento fluido. Las animaciones variaban bastante entre versiones.. Pero si en los gráficos ya encontrábamos un escalón en la calidad, en el sonoro se convertía en un abismo. Pues pasamos de la ligera pero entretenida tonadilla de Commodore a un extraña música en Spectrum que parecía haber sido compuesta para ser interpretada por un único instrumento: haciendo rechinar una tiza sobre una pizarra. El sonido resultante es sólo ligeramente más agradable que el ruido de las garras de Freddy Krueger sobre el metal.

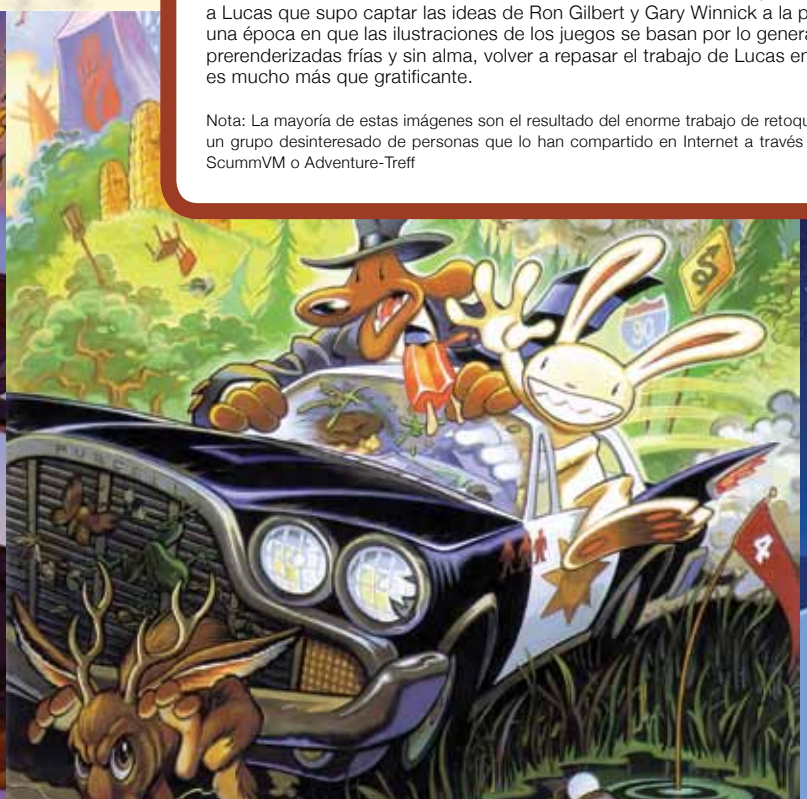

LOOM

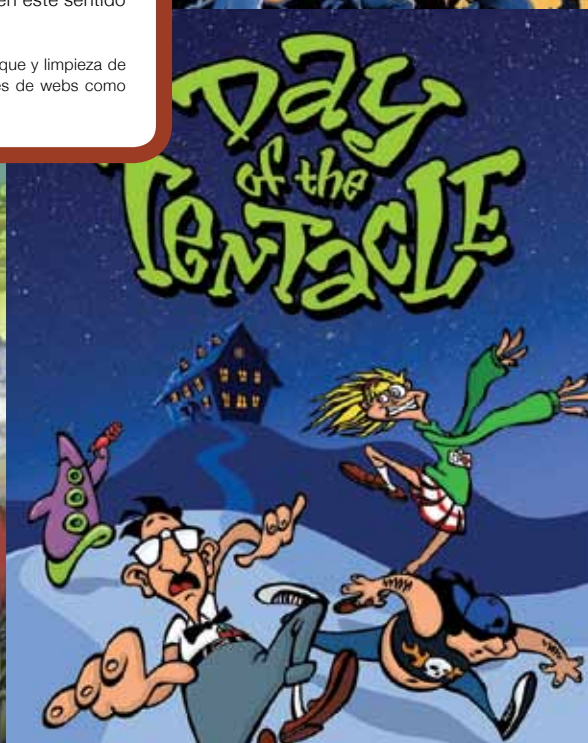
ONE WOMAN'S stolen destiny!
ONE Travel Agent's ultimate COMMISSION...
...his very SOUL!
FACE Heart-Stopping DANGER with tailored TUXEDO!
GRIM FANDANGO
Mingle with over 50 BIZARRE CHARACTERS!
Race ACROSS 90 Exotic locales...
...in STUNNING 3D!
An epic tale of CRIME and CORRUPTION in the LAND of the DEAD!
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY presents GRIM FANDANGO
Starring MANNY CALAVERA as your Travel Agent of Death
in an extraordinary ADVENTURE
by TIM SCHAFER, creator of FULL THROTTLE and DAY OF THE TENTACLE
Available on WINDOWS 95/98 CD-ROM

THE DIG

AVENTURAS LUCAS (LucasFilm/LucasArts) **1987-2010**
Las aventuras gráficas de LucasArts no necesitan presentación, de sobra son conocidos nombres como Monkey Island, Loom o Indiana Jones, pero tampoco lo necesitan los diseños e ilustraciones realizadas para las carátulas de estos juegos, pósters promocionales, etc. A nuestra cabeza acude rápidamente el nombre de Steve Purcell, alma mater de muchas de estas obras de arte y que mantuvo su colaboración con Lucas hasta mediados de los 90, pero tampoco debemos olvidar a otros artistas de la compañía como William Eaken, ilustrador de Indiana Jones and the Fate of Atlantis o Ken Macklin en el caso de Maniac Mansion, un artista externo a Lucas que supo captar las ideas de Ron Gilbert y Gary Winnick a la perfección. En una época en que las ilustraciones de los juegos se basan por lo general en escenas prerenderizadas frías y sin alma, volver a repasar el trabajo de Lucas en este sentido es mucho más que gratificante.

Nota: La mayoría de estas imágenes son el resultado del enorme trabajo de retoque y limpieza de un grupo desinteresado de personas que lo han compartido en Internet a través de webs como ScummVM o Adventure-Treff





REVIEWS

86 Stacking
Muñecas rusas en tu consola

87 Bangai-o HD Missile Fury
¿La versión definitiva del clásico de Treasure?

88 Fast Striker
Sólo para auténticos campeones

90 Death Rally
Pólvora y asfalto a raudales

90 Galaga Legions DX
Marcianos con solera

92 Trouble Witches NEO
Brujas montadas en escobas…

92 Super Adventure Island 2
Master Higgins se actualiza a los nuevos tiempos

93 Outland
Housemarque sorprende

94 Superbrothers: Sword & Sworcery EP
Una aventura moderna a medida de los amantes del retro

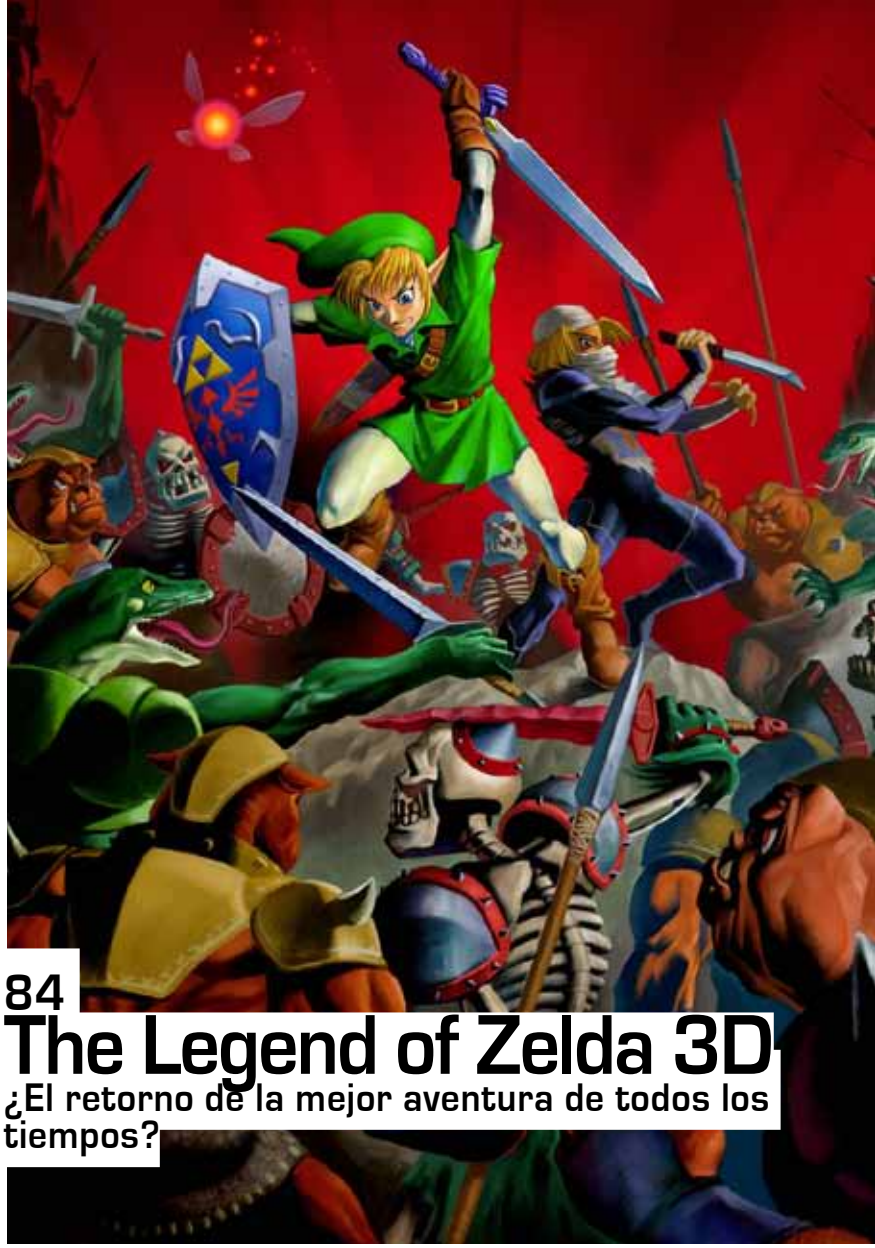
96 La Hora Bruja
Videoaventuras como las de antes

97 La Mulana
La espera llegó a su fin... en Japón

98 Hollywood Monsters 2
Una nueva oportunidad para los aventureros

100 Cray 5
Aventuras con sabor en el espacio exterior

101 ¡FLASH!
Otras plataformas donde encontrar más juegos



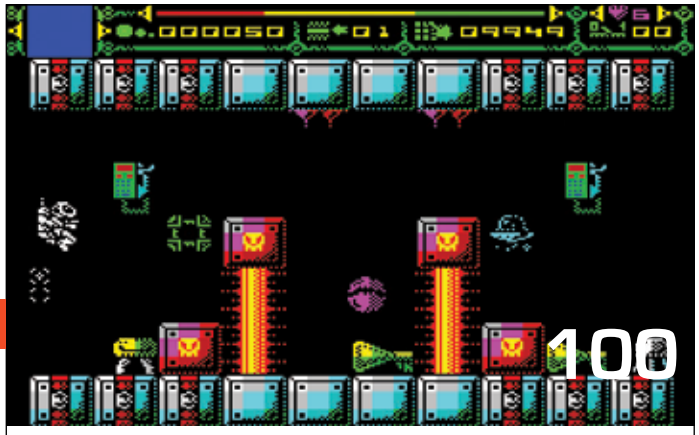
84 The Legend of Zelda 3D
¿El retorno de la mejor aventura de todos los tiempos?

91 Jamestown

Disparos de los buenos. La calidad de este shooter de corte vertical y orientación al multijugador es excepcional.

LOADING No te pierdas los análisis de los clásicos en nuestras páginas. Road Fighter (9), The Goonies (78)...

Aventuras espaciales. Cray 5 es un estupendo juego de acción y aventuras que Retroworks rescata desde su origen en 1987 para Amstrad CPC.



"Select Stage"

Shooters y videoaventuras para todos los gustos. ¡Nos encanta!

En este número parece que la cosa va de matamarcianos y videoaventuras, aunque no nos olvidamos de Hollywood Monsters 2, un excepcional ejemplo de lo que tiene que ser una aventura gráfica.

Es muy reconfortante comprobar como el género de los matamarcianos sigue en boga, y como un desarrollador independiente se ha lanzado a la piscina creando uno de los mejores shooters del año para ordenadores compatibles. Jamestown es tremendo, de verdad. Por menos de 10€ os podréis descargar esta maravilla y cuando lo cargueis en vuestro PC pensaréis que estáis delante de una máquina recreativa de Toaplan o Cave. El trabajo realizado por Final Form es extraordinario, y más cuando sabemos que es fruto de un equipo de desarrollo formado únicamente por tres personas. Para quitarse el sombrero. Pero tampoco vamos a menospreciar otros títulos, como la excelente vuelta de Galaga o el inspirado Trouble Witches NEO, otro juego que se ha colado en XBLA proveniente del circuito indie japonés. Bangai-O de Treasure no ha resultado ser exactamente lo que buscábamos, aunque cumple, y Fast Striker no es nuevo, pero merecía la pena que lo analizáramos en RetroManiac ya que no todos los días tenemos la oportunidad de enfrentarnos a un nuevo juego para NeoGeo o Dreamcast. Las videoaventuras por otro lado también han tenido su hueco en esta ocasión. A la buena noticia de que La Mulana ha visto finalmente la luz (de momento sólo en Japón, eso sí), se unen los excelentes Superbrothers para iPad o Cray 5, un estupendo juego originario de Topo que Retroworks ha versionado para Spectrum. Por último no podíamos olvidar a la estrella de este número. Las aventuras de Link en Ocarina of Time 3D siguen igual de frescas que hace algo más de 10 años cuando apareció el cartucho para Nintendo 64. Nintendo ha ejecutado su habitual jugada maestra y se ha aprovechado de su vasto pasado para darle de "comer" a la menospreciada 3DS. Mejores gráficos y texturas, y alguna ayudita extra para los jugadores más inexpertos redondean un juego que ya de por sí era prácticamente perfecto. El efecto 3D e la consola aporta cierto aliciente, al igual que los textos en español, pero realmente nos hubiera dado igual. Link y Zelda siempre estarán en nuestros corazones. ¡Hasta la próxima!

El coste de las plataformas virtuales. ¿Microsoft points? ¿Wiipuntos? Cuando quieres comprar algo en el bazar de Xbox 360 o en la tienda de Wii, lo haces mediante "moneda virutal", así que en retro MANIAC te explicamos su equivalencia con la pasta "terrenal", que es la que de verdad cuenta:

100 Microsoft points (XLA) = 1,2€
100 Nintendo points (CV/Wiiware) = 1€
1€ (PSN) = mmmmm...

XLA: Xbox Live Arcade | **CV:** Consola Virtual | **PSN:** PlayStation Network

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

La mejor aventura de todos los tiempos

información

sistema:
3DS
origen:
Japón
publica:
Nintendo
desarrolla:
Nintendo/Grezzo
lanzamiento:
17/06/2011
género:
Aventuras/RPG
jugadores:
1
precio:
38,90 €

más

Es curioso comprobar como este remake no ha sido obra únicamente de Nintendo, sino que ha tenido como compañero de batallas a una empresa prácticamente desconocida hasta el momento.

Grezzo, fundada en 2006 por el ilustre Koichi Ishi (Secret of Mana) apenas si tiene un historial suficiente como para justificar que la gran N les haya escogido para una tarea tan enorme como es el remake de Ocarina of Time. Sin embargo, parece que las sinergias han actuado bien, y que "los inexpertos, pero talentosos componentes de la joven desarrolladora nipona" (según sus propias palabras), han sabido estar a la altura de las circunstancias y terminar un producto de gran calidad. Quien sabe si gracias a este repentino impulso, Grezzo comienza a ser conocida en el mundo de los videojuegos y pronto comencemos a conocer algo sobre futuros proyectos. Hasta el momento nos contentaremos con este pedazo de remake, que no es poco…

Es complicado analizar un juego como Ocarina of Time… ¿Por dónde empezar?, y aunque juguemos con algo de ventaja porque no deja de ser un remake de un título que lleva ya casi 15 años entre nosotros, el genio de Miyamoto y su equipo sigue sorprendiéndonos en esta nueva visión de un clasicazo como la copa de un pino.

Allá a mediados de los 90 las cosas eran muy diferentes a lo que conocemos en la actualidad. Nintendo se sobraba gracias a los éxitos cosechados en el último tercio de la vida de su 16 bits, y las diferentes encarnaciones de la GameBoy rompían el mercado. Sus seguidores esperaban pacientemente a que el "Proyecto Realidad" se hiciera precisamente eso, una realidad. Sega, algo más rezagada también se las prometía muy felices con su Saturn, y Sony despuntaba peligrosamente gracias a su fiereza e instinto en los negocios. La historia que vino a continuación ya la sabéis: Sega cayó en picado y tuvo que adelantar la próxima generación con Dreamcast, Nintendo se quedó como segundona, y Sony se hizo con la mayor parte del mercado dominando prácticamente todos los géneros acercando los videojuegos a nuevas generaciones de jugones.

Sin embargo, entre tanta Lara Croft, Gran Turismo, Wipeout y Metal Gear, Nintendo, erre que erre, concibió uno de los mejores juegos de la historia lúdica. The Legend of zelda: The Ocarina of Time, sufrió no pocos cambios en su desarrollo, en su concepción e incluso en el soporte donde iba a ser lanzado (con aquel híbrido denominado 64DD abocado al fracaso desde un principio), pero casi todos sentían al ver nuevas informaciones, probar demos jugables en las ferias de renombre y escuchar las palabras de Miyamoto que el cartucho que se avecinaba daría mucho que hablar y sería un digno sucesor al aquel lejano "A Link to the Past". Dicho y hecho, y tras un gran esfuerzo de Nintendo que provocó que el enorme cartucho de 256 megas apareciera casi al mismo tiempo en los tres mercados principales a nivel mundial, prácticamente toda la crítica del momento sentenciaría este trabajo con una frase: "Este es el mejor juego de la historia".

Ha pasado mucho tiempo desde aquellas lejanas navidades de 1998, y la mayoría de vosotros por lo menos habréis podido

Diversión multiplicada. Nintendo ha acertado de pleno al traer de vuelta un juegazo como este Ocarina of Time. La capacidad 3D de la consola le otorga mayor profundidad incluso a los escenarios, pero lo que nos engatusa en realidad es la historia y sus personajes. Perfectos.

probar el juego original, o bien directamente en Nintendo 64, o bien en alguna de sus posteriores reencarnaciones en GameCube o en la Consola Virtual de Wii (y no digamos ya los que habréis encontrado hasta el último secreto de tan vasto juego), y resulta que nuestro querido Link y el mundo que le rodea no ha perdido frescura, ni una pizca, y este Zelda representa lo mismo en el género aventurero que aquel Super Mario 64 lo fue para las plataformas tridimensionales. Un paso de gigante, y un camino a seguir.

Pesadillas inquietantes

La historia, siempre inocente al principio, nos sitúa en el papel de un pequeño niño kokiri, una raza que vive en lo más profundo del bosque con el mismo nombre al amparo del gran árbol Deku y que se caracterizan por su viveza y por estar acompañados toda su vida por un hada. Un día, Link, nuestro protagonista, estaba teniendo una horrible pesadilla en la que durante una tormenta un jinete a caballo se llevaba a una chica mientras ésta le lanzaba una mirada de súplica. Al despertar del sueño el hada Navy la acuciaba a visitar al gran árbol Deku. El viejo protector de los kokiri se moría, pero antes tenía una importante misión para Link: recuperar el Triforce antes de que caiga en malas manos, y, en definitiva salvar al reino Hyrule de su segura destrucción.

Pronto nos veremos introducidos sin quererlo ni beberlo en una historia plagada de giros dramáticos, personajes que no son lo que parecen, puzzles, mini aventuras y viajes en el tiempo constantes, y todo ello aderezado por la genial mano de Nintendo, que envuelve una cantidad ingente de estereotipos en su particular halo de misticismo y buen hacer. No es difícil identificarse con todos estos personajillos, hacerlos nuestros y disfrutar con sus andanzas. La estructura del juego, un gran escenario para recorrer andando o sobre Epona, mazmorras diseminadas y la evolución de chiquillo a joven, se complementa con la utilización del instrumento musical que le da nombre al juego.

Técnicamente el juego ha evolucionado bastante con respecto a la versión para Nintendo 64, aunque se ha mantenido sabiamente todo aquello que la caracterizaba. En la pequeña pantalla de la 3DS disfrutaremos de más definición, cuadros por segundo, efectos de luces y especiales y unas texturas más definidas, pero además los personajes han sido modelados con más polígonos (sin perder la esencia picuda tan característica de aquella época), y algunas animaciones han sido redefinidas, como cuando abrimos un cofre. Poca cosa para un juego que no necesita realmente de excesos. Musicalmente seguiremos disfrutando de las melodías interactivas de Kondo, no hay muchas concesiones en este apartado (ni las necesitamos), y donde encontraremos mayores diferencias es logicamente en los controles. La realidad es que Zelda fue concebido con el mando de N64 en la cabeza, así que en este sentido Nintendo se lo ha tenido que currar un poco más, haciendo uso de la pantalla táctil inferior y del osciloscopio. No temáis, más que perder, casi nos atrevemos a deciros que el juego ha ganado en este aspecto, de modo que el joystick analógico de la 3DS funciona a las mil maravillas, los botones de acceso directo también, y cuando necesitemos alguna opción más tipo visualizar el mapa o activar la vista en primera persona, sólo tendremos que deslizar uno de nuestros dedos hasta la pantalla inferior de la consola y pulsar sobre la opción requerida.

¡Libera a la princesa!

Ocarina of Time sigue siendo una aventura con ligeros toques RPG tremenda. La historia es divertida e intrigante cuando se la necesita, los giros necesarios y justo en el momento correcto para que el jugador no se aburra, los gráficos notables, la jugabilidad exquisita, el mundo de Hyrule increíble y vivo, el templo del agua mejorado… ¿Qué más podíamos pedir? Poco, la verdad, recordad que en el mismo cartucho tenéis disponible el denominado “Master Quest”, mediante el que recorrer la aventura de nuevo con cambios significativos en escenarios y puzzles, y un modo donde enfrentarnos a los enemigos finales una vez que los hayamos superado también en la aventura principal. Lo más importante sin embargo, es que no olvidéis que estáis ante un remake (ligero, eso sí), de un juego que no necesita presentaciones, de una leyenda viva que significó para muchos un punto de inflexión en los videojuegos, de en fin, “el mejor juego de la historia”.

5/5

Tremendo y único, una oportunidad perfecta para revivir al mejor Link.

Stacking

Muñecas rusas en tu consola

información

sistema:
XBLA, PSN
origen:
Estados Unidos
publica:
Double Fine Prod.
desarrolla:
Double Fine Prod.
lanzamiento:
09/02/2011
género:
Aventura
jugadores:
1
precio:
1200 MP

más

La idea de Stacking nació en una época convulsa para Double Fine.
Con un solo juego en cartera realmente comercial, Costume Quest, y el futuro incierto que se avecinaba tras la gran superproducción Brütal Legends, Schafer decidió dividir su equipo en cuatro para intentar tener más posibilidades de éxito al pensar en un nuevo juego. Sería finalmente la hija de Lee Petty, a la postre el director de Stacking, quien resolviera en parte el destino de la compañía, cuando su padre se percató de como jugaba en casa con varias muñecas matroska. Petty vio en la interacción de las mismas la conjunción perfecta y sencilla de su idea de una nueva aventura gráfica.

Double Fine es una de esas desarrolladoras que no son muy prolíficas y que parecen estar buscando su propio espacio en el nuevo mundo de los videojuegos. La empresa fundada por Tim Schafer, ex Lucas Arts, todavía no ha dado el salto definitivo, aunque parece que con este Stacking va por buen camino.

Los analistas siempre nos quejamos por la falta de originalidad en el desarrollo de los videojuegos. Bien por el aspecto gráfico, manoseado hasta la extenuación, bien por la historia, con el clásico esquema de héroe salva a princesa, bien por su mecánica, basada en algún título anterior y que ya hemos visto cientos de veces. Lo cierto es que Stacking posee cierta originalidad en cada uno de estos apartados, y aunque parezca que todo lo que vemos en el título de Double Fine ya lo conocemos, tampoco es menos cierto que este universo, plagado de figuras rutilantes y muñecas rusas es nuevo y desconocido, toda una delicia dispuesta a que la exploremos.

La historia nos sitúa en el papel de un pobre chico, Charlie Blackmore, que ha de rescatar a su familia de las garras del "maloso" Baron, un explotador en toda regla dueño de la mayoría de las fábricas de una especie de ciudad sacada de la revolución industrial británica. Pronto comprobaremos con curiosidad como los personajes no están diseñados siguiendo los patrones a los que estamos acostumbrados, y que realmente son esas famosas muñecas matroskas rusas, en las que, ordenadas de menor a mayor, van unas dentro de otras. Manejando a la más pequeña de estas muñecas, tendremos el poder de introducirnos dentro de otra muñeca que esté pululando por el escenario (siempre que sea el siguiente paso más grande a nosotros), y adquirir de paso sus habilidades. Gracias a este proceso podremos avanzar en la aventura, ya que de otro modo sería imposible por ejemplo, abrir una puerta si antes no hemos "poseído" al personaje que lleva la llave necesaria para atravesarla. Lo cierto es que el desarrollo se hace bastante

Obteniendo habilidades. La base del juego es buscar otrasmuñecas matroskas mayores que nosotros que nos permitan obtener nuevas habilidades u objetos.

divertido en esta especie de mezcolanza entre aventura gráfica y juego de puzzles. Algunos rompecabezas son complicados de verdad, y en más de una ocasión os veréis perdidos al no encontrar ese personaje que sabéis que necesitáis para continuar hacia delante. Además, el aspecto gráfico y sonoro acompaña estupendamente bien, gracias a unos diseños muy inspiradores de bastante calidad, sobre todo si tenemos en cuenta que han sido realizados mediante polígonos. Con todo, Stacking no es un juego muy largo, y aunque os perdáis dos o tres veces, al final conseguiréis lo que buscabais y seguiréis avanzando. Hablar con los personajes puede ser algo pesado, pero todo esto se ve contrarestado gracias a la estupenda atmósfera que se respira en todo el título, y a la jugabilidad reposada a la que nos obliga un título de este calado, lo cual realmente se agradece teniendo en cuenta los tiempos que nos han tocado vivir…

4/5

Las aventuras gráficas también pueden ser originales y diferentes.

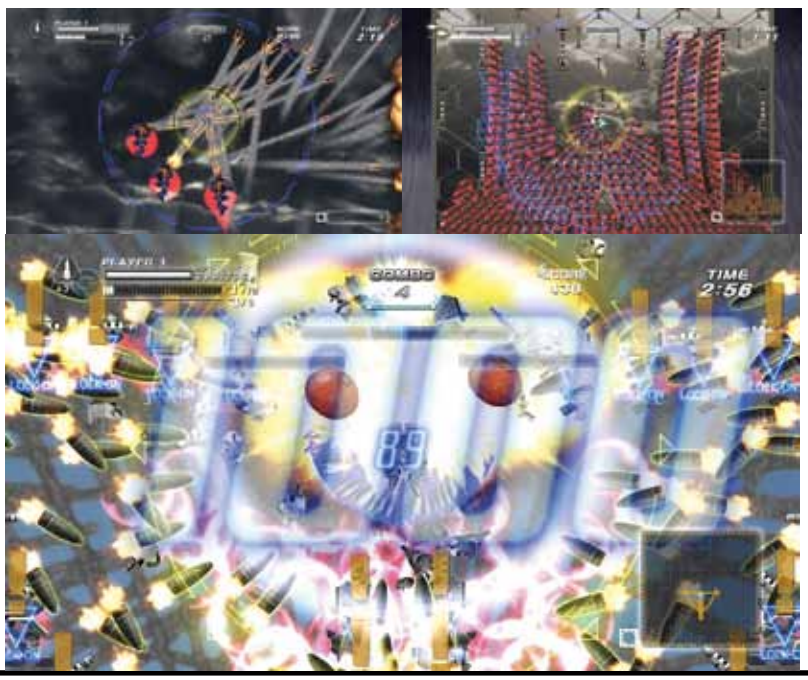
Bangai-o HD Missile Fury

¿La versión definitiva del clásico de Treasure?

Ya sabéis que Treasure no se caracteriza realmente por desarrollar secuelas de sus títulos más exitosos, pero es que Bangai-O no lo fue desde el principio, y vamos ya por su cuarta entrega. ¿Qué tiene el shooter de la particular compañía nipona que no tenga otros títulos de su catálogo?

Nacido un glorioso 3 de septiembre del 99 como "cartuchito" para Nintendo 64 en Japón, sólo se pusieron a la venta una cantidad irrisoria de 10.000 unidades que a la postre le han valido para convertirse en uno de los juegos más deseados de la 64 bits de Nintendo. Unos meses más tarde apareció la versión para Dreamcast, con algunos cambios estéticos y jugables, y ya en 2008 una nueva versión en Nintendo DS que rompía algo la mecánica original. Personalmente siempre hemos preferido la versión original, el codiciado cartucho para N64, y no sólo por los altos precios que ha llegado a obtener en Ebay, sino porque simplemente es el mejor.

Ya en 2011, este Bangai-O nos propone una orgía salvaje de disparos, misilazos y pequeños mechas que han de superar hasta 100 niveles diferentes cumpliendo ciertos objetivos o requisitos. A veces nos veremos obligados a destruir a todos los enemigos de la pantalla, otras a componer ciertas figuras con los objetos diseminados por el escenario, y otras a sobrevivir (bueno, realmente esto debemos hacerlo siempre). El manejo sigue la mecánica clásica de mover nuestro mecha con el joystick izquierdo, mientras que con el derecho disparamos hacia la dirección que nos convenga. Sin embargo, para el estreno en la alta definición Treasure ha optado por complicar un tanto los controles, estropeando en cierta medida el concepto original. ¿Por qué añadir las funciones de "congelar" o "turbo" de forma tan poco intuitiva?, ¿y el contraataque? A veces en la simpleza se encuentra la virtud, y nosotros particularmente hubiéramos preferido mantener el esquema de finales de los 90.



Miles de disparos.

Lo que afortunadamente no ha cambiado es el número de misiles en pantalla y de enemigos que van a por nosotros, la sensación de claustrofobia y los reflejos felinos. Nervios de acero y una cuidada estrategia en cada fase es todo lo que necesitaremos para irlos superando, lo cual, por supuesto, no es nada fácil, de hecho tenemos la impresión de que ha aumentado considerablemente la dificultad con respecto a las entregas anteriores… ¿O quizás nos estemos haciendo viejos?

Gráficos correctos (algo sucios quizás), melodías estupendas y jugabilidad a prueba de bombas (nunca mejor dicho). Bangai-O HD Missile Fury está bien, es un título notable, pero sinceramente esperábamos más de Treasure.

3/5

¡Sólo para auténticos kamikazes!

información

sistema:
XBLA
origen:
Japón
publica:
Treasure
desarrolla:
Treasure
lanzamiento:
04/05/2011
género:
Matamarcianos/Puzzle
jugadores:
1
precio:
800MP

más

El juego original Bangai-O para Nintendo 64 (y por tanto el resto de entregas), está inspirado en un antiquísimo título para el ordenador japonés Sharp X1 de 1983.
Concebido al principio de su vida como un remake del desconocido shooter, poco a poco fue ganando su propia identidad, y aunque permanecen ciertas semejanzas de diseño, por ejemplo en la concepción de los misiles, finalmente el cartucho de N64 se convirtió en algo único.

información

sistema:
Dreamcast, Neo-Geo
origen:
Alemania
publica:
NG:DEV-TEAM
desarrolla:
NG:DEV-TEAM
lanzamiento:
Octubre 2010
género:
Matamarcianos
jugadores:
1
precio:
30 € / Consultar

Fast Striker

Sólo para auténticos campeones

Fast Striker lleva ya un buen tiempo en el mercado, prácticamente un año, pero ello nos permite acercarnos al shooter de los creadores de Last Hope con aún más interés y cautela. El desarrollo independiente está más de moda que nunca, y un cartucho de 1560 megas para NeoGeo no es algo que podamos ver todos los días.

Y es que parece mentira que después de tantos años se sigan produciendo juegos comerciales para dos plataformas ya difuntas. Fast Fury se concibió originariamente para placas arcade NeoGeo (aunque la última revisión soporta también AES), pero como ocurriera con Last Hope, la penúltima producción de estos alemanes, también han tenido a bien programar una versión para Dreamcast prácticamente idéntica. En RetroManiac hemos probado esta última (la tenéis disponible por unos 30 € en su página oficial), y le echamos el guante a la versión NeoGeo en la pasada Retroencounter llegando a la conclusión de que las diferencias entre ambas son mínimas.

Un shooter infernal

Como ya pasó con Last Hope, este Fast Fury podemos considerar como un auténtico paseo por el infierno más abrasador de los videojuegos. Desde siempre los matamarcianos se han considerado como los juegos mejor dirigidos a aquellos jugones considerados "profesionales", y la especialización que vivimos últimamente, con lanzamientos minoritarios como este vienen a confirmar dicha afirmación. En esta ocasión el equipo de desarrollo abandona el shooter tipo R-Type, más basado en la memorización de los patrones de nuestros enemigos y niveles, en pos de acercarse a los populares "bullet-hell" japoneses, aunque sin llegar a las cotas de Dodonpachi y demás calaña. Fast Striker incluye tres niveles de dificultad desde el inicio, cada uno con un sistema de juego y armamentístico diferente. El primero, denominado "Novice", está dirigido a los novatos y es realmente sencillo y poco inspirado a poco que tengas cierta habilidad a los mandos, el escudo se activa automáticamente y el sistema de disparos es flojo en líneas generales. Además, existen ciertas desavenencias en algunos puntos del juego en esta modalidad, como ocurre con los enfrentamientos con los bosses de final de fase, contra los que nos encontraremos realmente desvalidos. En segundo lugar tenemos el denominado "Original", que es realmente el que mejor se adapta a los gustos de un servidor (aunque no he sido aún capaz de terminármelo) gracias al equilibrio logrado con el sistema de armas y sistema de puntuación. Por último podemos acercarnos al modo "Maniac", más centrado en el "chaining" al acabar con los enemigos en pantalla, y bastante más complejo que los otros dos. Existe una cuarta posibilidad disponible más tarde denominada "Omake", que recoge todo lo difícil de "Maniac" y lo multiplica por cuatro. Sólo para auténticos masocas. En fin, lo importante es que en esta ocasión NG:DEV Team ha logrado equilibrar un poco su juego y acercarlo de esta forma a un público más amplio que no tiene porque haberse dejado los dedos antes en los salones recreativos.

"Fast Striker es un shooter bastante notable que hace hincapié en esquivar los patrones de disparos que se nos echan encima, eliminar jefes finales y dominar nuestro sistema armamentístico. No es tan difícil como Last Hope"

otros

El núcleo duro de NG:DEV-TEAM lo forman Timm y René Hellwig, dos hermanos de origen alemán amantes de los grandes arcades de los 90 como Contra, Last Resort o Thunder Force IV. Como ellos mismos dicen, en su infancia "alucinaban con sistemas como Neo-Geo que trasladaban una máquina arcade al salón de casa". Ya desde entonces pensaban en desarrollar para la placa de SNK, y tras 10 años de investigación, estudios y pruebas en otros sistemas como C64 o Amiga, los hermanos lograron diseñar una serie de herramientas de desarrollo propias y específicas. Gracias a ello consiguieron exprimir tecnológicamente Neo-Geo en su primer juego, The Last Hope, explotando los procesadores Z80 y 68K como nadie lo había hecho ahora, y llevando los límites teóricos de espacio de los cartuchos de Neo-Geo hasta tamaños insospechados.

Sistema de puntuaciones. NG:DEV TEAM se ha currado un sistema de puntuaciones muy completo que tiene en cuenta el nivel de dificultad en el que juguemos, las vidas perdidas, etc. En la página oficial podréis ver las impresionantes puntuaciones de unos auténticos fieras en esto de exterminar marcianos. Dan miedo.

También para móviles. En un extraño pero lógico paso debido a la tendencia actual, el equipo de desarrollo decidió portar el juego para iPhone y lanzarlo el pasado 22 de abril. Con prácticamente los mismos gráficos y banda sonora, esta conversión también mantiene los escenarios, modos de juego y niveles de dificultad del original. Eso sí, la jugabilidad se resiente, como siempre, debido a la pantalla táctil.

Técnicamente espectacular

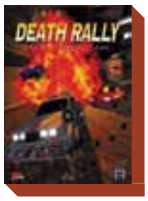
Teniendo en cuenta para el hardware para el que se ha realizado, y que el equipo de desarrollo es completamente "Indie", no podemos menos que quitarnos el sombrero ante la calidad de los gráficos prerenderizados, sobre todo de los jefes final de fase, con unos diseños bastante inspirados y dotados de una animación genial. Los colores son brillantes y saturados, lo que en ocasiones puede provocar que la pantalla se vuelva bastante confusa, sobre todo cuando todos esos patrones de disparos enemigos se nos echan encima, pero nada que no pueda arreglar una vida perdida o una continuación. Nuestra nave también goza de un acabado espectacular y por lo general Fast Striker adolece de cualquier atisbo de ralentización, manteniéndose casi continuamente a unos estables 60 frames por segundo, excepto en aquellas ocasiones en las que el escenario se llena, literalmente, de disparos y objetos enemigos. La verdad es que para un hardware (no hablamos de Dreamcast), con más de 20 años no está nada, nada mal. En el aspecto negativo, no podríamos dejar de mencionar algunos escenarios más vacíos que otros, o quizás más faltos de inspiración, y la repetición de algunos patrones del segundo plano que veremos continuamente.

En cuanto a la banda sonora acompaña a las mil maravillas la acción, gracias a su ritmo rápido basado en temas techno. Son melodías bastante movidillas pero sin llegar a despistar al jugador, más bien lo motivan a seguir apretando el botón de disparo. Lo mismo puede decirse de los efectos de sonido, contundentes aunque quizás algo faltos de variedad.

Fast Striker es un shooter bastante notable que hace hincapié en esquivar los patrones de disparos que se nos echan encima, eliminar jefes finales y dominar nuestro sistema armamentístico. No es tan difícil como Last Hope, pero ni mucho menos se trata de un paseo (¡abstenerse los menos hábiles!). La gente de NG:DEV parece que va por el buen camino, y aunque adquirir el "monstruo" de la versión NeoGeo no está al alcance de cualquiera, nos congratulamos enormemente de que exista una versión para Dreamcast, mucho más asequible y al mismo tiempo reconfortante por recuperar la olvidada 128 bits de Sega.

3/5

Si te gustan los matamarcianos difíciles y variados no te pierdas Fast Striker. Shooter del bueno.



Death Rally

Pólvora y asfalto a raudales

información

sistema: iPod, iPad, Steam
origen: Estados Unidos
publica: Remedy
desarrolla: Remedy, Mountain Sheep Cornfox & Brothers
lanzamiento: 31/03/2011
género: Carreras
jugadores: 1
precio: 2,39 €

Remedy Entertainment, desarrolladores del famoso Max Payne para PC y mas recientemente Alan Wake para Xbox 360, empezaron su andadura alla por 1996 en el con un titulo de carreras arcade, Death Rally, juego que han recuperado de sus archivos para que podamos disfrutar de el una vez más, ahora en plataformas iOS.

A primera vista, parece que estamos ante otro Reckless Racing, por su cámara cenital y por el diseño oscuro y tétrico, pero en esta ocasión dispondremos de armas para ayudarnos a terminar con nuestros contrincantes, las cuales podremos ir actualizando con ítems conseguidos durante las carreras.

El motor del juego es muy potente, manejando decorados muy detallados, los coches sufren daños reales (que podremos reparar entre carreras), perdiendo piezas que quedan tiradas por el circuito.

El juego consta de 5 circuitos diferentes, aunque durante el transcurso del modo

historia los recorreremos primero en una dirección y luego en la otra, aumentando la dificultad entre carreras, no tardaremos más que unas pocas horas en terminar este modo, aunque el desarrollador promete añadir mas circuitos y modo multijugador en futuras actualizaciones. La verdad es que Death Rally es bastante divertido y se deja jugar. Los gráficos están bien realizados, la ambientación es estupenda y las partidas son cortas, incluso nos recuerda al original de los 90. Sin embargo, como es ya habitual en sistemas con pantalla táctil, los controles son el único punto negativo de este título, teniendo dos opciones: un stick analógico virtual o una cruceta, siendo esta opción la que ofrece un mejor control de la dirección del coche, ya que con el stick es prácticamente imposible acertar a los enemigos con nuestros proyectiles.

Recomendable sólo para nostálgicos empedernidos.

3/5

Galaga Legions DX

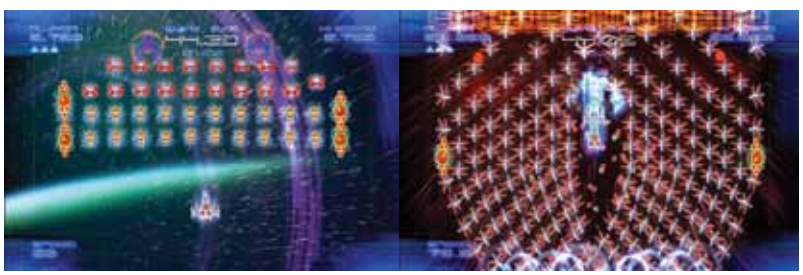
Marcianos con solera

información

sistema: XBLA
origen: Japón
publica: Namco Bandai
desarrolla: Namco Bandai
lanzamiento: 29/06/2011
género: Matamarcianos
jugadores: 1
precio: 800 MP

Namco sigue resucitando sus viejas glorias, y tras el fulgurante paso del genial Pac-Man Championship Edition DX le toca el turno a su otra franquicia estrella: el clásico Galaga.

En un año de celebraciones, uno de los padres del género de los matamarcianos no iba a quedarse sin su correspondiente homenaje. Hace unos 30 años que Galaga/Galaxian está con nosotros, y Namco lo ha querido celebrar con un título descargable genial. Aunque la base ya existiera gracias a aquel, lejano ya, Galaga Legions, el sufijo DX no sirve sólo como adorno, ya que los autores del juego han añadido nuevos gráficos, más efectos de luces, remodelaciones en los modos de juego, diferentes niveles de dificultad y sobre todo unos controles exquisitos. El estilo gráfico, que mezcla los tradicionales sprites bidimensionales con los excelentes efectos de luces y neón a las que nos estamos acostumbrando en este tipo de juego últimamente, nos traen gratos y muy buenos recuerdos, y es justo reconocer que los



Oleadas de enemigos sin fin. Lo que ves arriva será el pan de cada día jugando a Galaga Legions DX. ¡El juego de Namco no te dará ni un segundo de respiro!

artistas de Namco se lo han currado a base de bien, y han sabido conjugar perfectamente los dos mundos. Con píxeles o no, lo que importa realmente de Galaga Legions DX es que es un juego muy adictivo. Poco importa que se hayan cambiado un poco las reglas, que ahora manejamos a nuestra nave con los dos joysticks analógicos muy al estilo de Geometry Wars, o que contemos con una especie de 'tiempo bala' para las situaciones límite. Los escuadrones enemigos irán a por nosotros en formaciones enormes, así que la sensación de agobio será continua y nuestro instinto de supervivencia lo más importante, de hecho el juego de Namco también otorga cierta importancia a la estrategia aparte de los reflejos. Intenso y divertido, una genial vuelta a los marcianos más viejunos del lugar.

3/5

Como si fuera una recreativa. El trabajo realizado por Final Form es impresionante. Cientos de enemigos y balas llenan la pantalla manteniendo una suavidad de movimientos pasmosa.

Jamestown: Legend of the Lost Colony

¿El mejor matamarcianos para PC?

Los chicos de Final Form Games se lo han currado. Han tardado en tener listo esta opera prima, sí, pero la espera ha merecido decididamente la pena. La calidad de este shooter de corte vertical y orientación multijugador, es a todas luces elevadísima, pero si además a esto le añadimos unos cuidados apartados técnicos, ¿qué tenemos? Probablemente uno de los mejores "shumps" para compatibles.

Hace algo más de un par de años que comenzaron a surgir las primeras noticias de este matamarcianos programado por un equipo independiente realmente pequeño. Tan sólo 3 personas han logrado en este tiempo diseñar y programar un auténtico juegazo que brilla con luz propia y que se presenta como deudor de los clásicos de Toaplan o Taito. Los gráficos felizmente pixelazos aunque adornados con algunos efectos gráficos de luces y transparencias contrastan con la tendencia actual del polígono. El exquisito gusto con que los grafistas han dotado a las naves protagonistas y a los enemigos (y de estos hay mucha variedad, creednos), se equipara con la deliciosa jugabilidad de la que hace gala el título. Podremos escoger entre el teclado, el ratón o un mando de Xbox 360 para controlar nuestra nave, que, sea dicho de paso, responde a las mil maravillas a nuestros impulsos. El "hitzone" de nuestro protagonista es pequeño, sólo el centro del generoso sprite que lo representa, y las funciones de ataque son sencillas, sin enrevesar innecesariamente una mecánica que por definición ha de ser simple. Un botón para disparar, otro para un disparo especial que además ralentiza el movimiento de nuestra nave, y uno último para activar un escudo con el que las balas desaparecen a su contacto y además multiplicaremos por dos nuestro poder armamentístico mientras nos dure una barra de energía. Aparte de la cantidad importante de modos de juegos con el objeto de añadir algo más de variedad, podremos escoger entre cuatro niveles diferentes de dificultad, comprar nuevas naves en la tienda utilizando las monedas, y, sobre todo, disfrutar en compañía de unos amigos (hasta 3) gracias al modo multijugador, el verdadero leitmotiv de este juego. En cooperativo se nos presentan todas las bondades de Jamestown elevadas a la enésima potencia, y aunque el modo en solitario no desmerece en absoluto, no hay nada parecido a machacar a las hordas de enemigos mientras le gritamos al que tenemos al lado. Lástima que no podamos disfrutar de este modo online, ¿quizás en una futura actualización?

En fin, que más podemos decir. Jamestown es un excelente título, toda una propuesta de estos imberbes desarrolladores que a un servidor les ha calado hondo. El precio realmente reducido y las horas de divertimento que ofrecen son inigualables, así que, ¿a qué esperas? ¡Corre a Steam y hazte con él!

4/5

El shooter que debería hacer historia en el PC.

información

sistema:
PC
origen:
Estados Unidos
publica:
Final Form Games
desarrolla:
Final Form Games
lanzamiento:
08/06/11
género:
Matamarcianos
jugadores:
1-4
precio:
8,90 € (Steam)

más

Final Form Games es un pequeño estudio independiente compuesto por tres amigos y afincado en Philadelphia. Se han autofinanciado durante los meses en los que ha durado el desarrollo. Las fuentes de inspiración de Jamestown provienen según los autores de la saga Metal Slug o los títulos de Irem en cuanto al estilo gráfico, pero también en cierta medida en el matamarcianos para CPS2 de Cave, Progear. Además se sirven de las películas de Hayao Miyazaki para los diseños, particularmente Nausicaä y Laputa, algo que puede verse en las máquinas de vapor voladoras, los escenarios extraños o en la mezcla de tecnologías de diferentes épocas.mam

Trouble Witches NEO

Brujas montadas en escobas…

información

sistema: XBLA
origen: Japón
publica: SNK
desarrolla: Studio SiestA / Adventure Planning Service
lanzamiento: 27/04/2011
género: Matamarcianos
jugadores: 1-2
precio: 800 MP

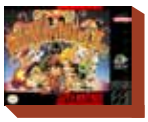
El penúltimo título de SNK (o lo que queda de ella) no es un juego de lucha al uso como podría pensarse, sino un matamarcianos que estéticamente os puede recordar a una saga muy querida por los amantes a este género imperecedero, el gran Cotton. ¿Le llegará al menos a la suela de los zapatos este lanzamiento para XBLA? Vamos a verlo...

El juego original fue programado por los que seguramente son toda una incógnita para vosotros. El denominado Studio SiestA es n pequeño grupo de programación doujin (indie) japonés, especializad en matamarcianos de aspecto 'cute' o anime. Trouble Witches fue de este modo lanzado para ordenadores compatibles y rápidamente ganó fama debido a su calidad. SNK, recordando su pasado y viendo el filón, se decidió a portarlo en recreativa y de ahí hasta XBLA un paso. Ahora, tras varios años después del original, los poseedores de una Xbox 360 tenemos la suerte de poder disfrutar de un shooter de la vieja escuela con gráficos adaptados a la alta resolución y una jugabilidad bastante notable. Desde el principio podremos escoger entre seis personajes diferentes muy particulares, cada uno de ellos con características distintas que variarían de una u otra forma la manera de jugar. El desarrollo se basa en la mecánica 'bullet hell', por lo que tendremos que lidiar con verdaderos enjambres de disparos mientras esquivamos a los enemigos. Además, a lo largo de sus seis cortas, pero intensas fases, podremos canjear en las tiendas dispuestas en los niveles las monedas que recojamos al derribar enemigos por cartas a modo de ataques especiales. Estos ataques serán cruciales muchas veces por lo que la estrategia y conocimiento de las fases se harán imprescindibles, sobre todo a medida que vayamos avanzando en el juego.

La curva de dificultad es algo irregular, los gráficos notables y adorables, con ese estilo manga a lo Cotton que mencionábamos antes, y las opciones de juego variadas (juego original, cooperativo, etc.)

Sin duda esta es un buena opción para gastarte esos 800 puntos Microsoft que te sobran de alguna compra anterior a poco que te gusten los títulos de la vieja escuela.

3/5



Super Adventure Island 2

Master Higgins se actualiza a los nuevos tiempos

información

sistema: Wii (Consola Virtual)
origen: Japón
publica: Hudson
desarrolla: Hudson
lanzamiento: 10/06/2011
género: Plataformas/Aventura
jugadores: 1
precio: 800 NP

Vuelve el bueno de Master Higgins en una de sus mejores aventuras desarrolladas para plataforma alguna. Siguiendo los preceptos de Wonder Boy, nos encontramos a un Higgins diferente y muy adictivo.

De momento Super Adventure Island 2 se ha convertido en el último juego lanzado para la consola virtual de Wii, y no parece que existan muchos indicios de que esta situación vaya a cambiar a corto plazo. ¿Nintendo se ha olvidado definitivamente de los usuarios de esta plataforma de descarga digital? No lo sabemos, pero ya que estamos disfrutemos de él, una sorpresa bastante agradable en el manido género de las plataformas.

La historia es lo de menos, pero resulta que se encontraba el bueno de Higgins junto a su recién casada Tina paseando por el océano, cuando de repente una tormenta les separa y les borra la memoria. Nuestro protagonista aparece en la misteriosa isla de Waku-Waku donde recibe instrucciones de que su mujer también ha desaparecido y que debe rescatarla mientras recupera su memoria. Ya conocerás la mecánica de Adventura Island, un plataformas a la vieja usanza bastante lineal ene l que la fruta y algunos objetos (como monopatines o dragones) nos sirven de gran ayuda. Fuertemente influenciados por el genial Wonder Boy de Sega, Hudson decidió darle una vuelta de tuerca en esta segunda aventura para la 16 bits de Nintendo, introduciendo detalles de RPG como el uso de diferentes armas, las tiendas donde adquirir objetos o la libertad que tenemos para visitar los diferentes escenarios. Las islas que forman el escenario completo del juego están interconectadas entre sí por medio de una especie de mapa, así que es difícil perderse, pero contrasta con la linealidad a la que estábamos acostumbrados en la saga.

Super Adventure Island 2 es un juego que rompe con la tradición de la serie. Gráficamente muy agradable, la jugabilidad no se resiente aunque si que es verdad que nos tendremos que tomar las cosas con más calma que antes.

4/5

Outland

Housemarque sigue sorprendiendo con sus juegos

Enfrentamientos titánicos. No os dejéis impresionar por el enorme tamaño de algunos de los jefes y jugad bien vuestras cartas. El protagonista del juego es más poderoso de lo que parece.

Si te gustan los juegos tipo Prince of Persia (no se nos ocurre ahora mismo una analogía mejor), o lo que es lo mismo, plataformas, acción y un apartado técnico sobresaliente, no busques más, desde la fría Finlandia nos llega un descargable para Xbox 360 calentito, calentito.

Housemarque no es una total desconocida entre muchos jugones. Creadores hace años del excelente Stardust para Amiga (con una impresionante continuación en alta resolución para PSN por cierto), el increíble The Reap para PC, o más recientemente el también notable Dead Nation, sus productos suelen estar repletos de buen hacer y un indudable sabor a nórdico que no deberían dejar indiferente a nadie.

En el caso de Outland encarnaremos a un misterioso guerrero que tiene como objetivo mantener el equilibrio entre el bien y el mal, algo que lleva haciendo desde tiempos inmemorables. Sin embargo, parece que los sueños de este guerrero se están haciendo realidad y que el mundo puede sucumbir ante criaturas de pesadilla que surgen desde su subconsciente más profundo. A los mandos de este personaje, un atleta de tomo y lomo que puede saltar grandes alturas, agarrarse a cualquier saliente, agacharse, rodar sobre si mismo, tendremos que velar una vez más por la humanidad. De todas sus habilidades destaca una sobre la que gira toda la mecánica del juego, y es que nuestro guerrero puede cambiar entre los colores azul y rojo a-la-Ikaruga. De este modo mientras por ejemplo al estar de color rojo, no nos afectarán los disparos de este color y al mismo tiempo podremos destruir a los enemigos de este mismo color. Plataformas, obstáculos del escenario, puzzles, hay muchos elementos que giran en torno a esta mecánica para ponernos las cosas difíciles y que realmente le dotan al título de cita originalidad y nuevos retos al jugador. Además, a medida que avanza la aventura, podremos hacernos con nuevas armas, técnicas y habilidades que serán imprescindibles para continuar nuestro paso a través de los cinco mundos de los que consta Outland (con sus respectivos jefes final de fase claro).

Como la aventura planteado por Housemarque no es ni mucho menos un paseo, se ha decidido implementar un útil sistema de 'checkpoints' gracias al que podremos volver a intentar ese segmento de un nivel que se nos atraganta una y otra vez. Lejos de ser un handicap para la duración del título lo cierto es que nos ayuda bastante ya que podemos encontrar algunos momentos realmente frustrantes. En cuanto a los modos de juego nos encontraremos con el habitual modo historia, el principal, el modo arcade, en el que disfrutar de una especie de time attack en aquellos niveles que hayamos desbloqueado anteriormente, y por último el divertido y siempre demandado modo cooperativo, que desgraciadamente se ha quedado únicamente con la posibilidad online. Nos hubiera encantado disfrutar con un amigo en la misma consola...

Gráficos de ensueño

Si por algo destaca también Outland es desde luego por su dirección artística y diseño de los niveles. Lejos de intentar distraernos con escenarios surrealistas de colores planos y trazados laberínticas que no llevan a ningún lado, los desarrolladores han logrado un apartado gráfico sorprendente y muy trabajado que guarda cierta originalidad y se acerca a otros trabajos más recientes como en el caso de Limbo. Sin embargo el juego de Housemarque mantiene un estilo propio con personalidad muy marcada que no dejará indiferente a nadie, por su diseño, animaciones y jefes finales, porque no decirlo. La música por otro lado le va a la zaga. El trabajo de
Ari Pulkkinen, conocido por su trabajo en el sorprendente Trine, ha dado como resultado unas melodías a ratos atmosféricas y a otros con un buen ritmo. Genial.

Outland es sin duda un juego a tener en cuenta. Su desarrollo, a medio camino entre las plataformas más clásicas y las mecánicas más actuales, conjuga perfectamente con los gráficos vanguardistas y la "dualidad" de los colores que hemos mencionado un poco más arriba. Muy divertido y desafiante, algunos momentos os sorprenderán por su belleza y bosses finales, que son bastante espectaculares.

4/5

Una mezcla de plataformas y shooter estratégico muy divertido.

información

sistema:
XBLA, PSN
origen:
Finlandia
publica:
Ubisoft
desarrolla:
Housemarque
lanzamiento:
27/04/2011 (
14/06/2011 (PSN)
género:
Plataformas
jugadores:
1-multi
precio:
800 MP

más

Fundada en 1995, Housemarque es junto a Remedy dos de las desarrolladoras de videojuegos más antiguas de Finlandia. Comenzó su andadura digital programando para Amiga con juegos como Stardust o Elfmania, y pronto decidieron saltar al mercado de los compatibles debido al derrumbamiento del ordenador de Commodore. Ya en PC no podemos dejar de destacar a The Reap, un matamarcianos para Windows con perspectiva pseudoisométrica dotado de unos gráficos prerenderizados impresionantes y muy detallados, y una banda sonora techno electrizante.

información

sistema:
iPad / iPhone
origen:
Canadá
publica:
Capybara Games INC.
desarrolla:
Superbrothers
lanzamiento:
23/03/2011
género:
Aventura
jugadores:
1
precio:
3,99 €

más

Dot Matrix Revolution fue el primer proyecto que unió Superbrothers con Jim Guthrie. Se trataba de un corto de animación que homenajea a la informática clásica, a los pocos días ya lo habían visto millones de personas por todo el mundo. Superbrothers: Sword & Sworcery EP en principio estaba pensado para ser exclusivo para iPad, aunque un mes después apareció en la AppStore su versión para iPhone adaptada al tamaño de la pantalla.

Superbrothers: Sword & Sworcery EP

Una aventura moderna a medida de los amantes del retro

Superbrothers, el desarrollador de este proyecto, es un pequeño estudio de diseño y arte afincado en Toronto desde 2003, y que ya ha trabajado para afamadas publicaciones como The New York Times o WIRED.

Se les empezó a conocer en la blogosfera por un corto que estrenaron en 2009, Dot Matrix Revolution, en el cual homenajean a la informática desde sus inicios en 1951 hasta la actual Web 2.0, usando para ello una estética retro, con animaciones pixeladas y música chiptunes. En junio de 2010, en pleno E3, SuperBrothers presentó al público su primera incursión en el mundo de los videojuegos, o como ellos mismos dicen: "Una reinterpretación en el siglo XXI de los arquetipos típicos de los videojuegos de la vieja escuela". Una de las creaciones más originales y alternativas en la corta historia de la App Store.

Sword & Sworcery EP va mucho más allá de la típica aventura gráfica, y contiene pasajes de investigación, en las que tendremos que buscar personajes e interactuar con ellos, pero también tendremos que desentrañar misterios, solucionar puzzles o pelear contra enemigos al más puro estilo de un RPG de acción. Incluso dependeremos de las fases lunares para avanzar, ya que mientras jugamos la luna estará en la misma fase que en la vida real, lo que influirá en el transcurso del juego. Otro gran aliciente de este titulo es su interconexión con Twitter, si somos usuarios de este servicio podremos 'twitear' todos nuestros avances, dando pistas a nuestros seguidores para ir avanzando en el juego.

Sword & Sworcery EP comienza con un misterioso pero elegante personaje pixelado, que se identifica como "El Arquitecto", quien nos introduce mínimamente en la historia del juego, y de como nosotros, un joven escita (los escitios eran una raza antigua que habitó hace unos 1500 años A.C. las estepas del sur de Rusia, lo que en la actualidad seria Ucrania y parte de Asia central, conocida por Escitia) estamos en medio de un viaje de aventuras, y que pronto tendremos que hacer que suceda algún que otro milagro, para lo que necesitaremos un libro conocido como "El Megatomo". Una vez tengamos en nuestro poder el místico manuscrito podremos ejecutar un canto mágico para atraer a los espíritus del bosque, los cuales pueden habitar en arboles, charcas, etc. Liberándolos conseguiremos que sucedan pequeños milagros. Poco más se puede comentar de la historia de este juego sin destrozar las sorpresas y misterios que alberga, dejo en mano del jugador descubrirlas como los desarrolladores han querido que hagamos.

S&S EP es un juego que esta dividido en cuatro capítulos, o sesiones, que es como las denominan los autores, y no solo eso, si no que también tiene dos caras, cual disco de vinilo (EP viene de Extended Play, usado en

"La banda sonora es fantástica, inmersiva y muy atmosférica, pero también consigue ser rítmica y contundente"

Escenarios orínicos. Los paisajes de Superbrothers son muy imaginativos y bellos, aún estando 'construidos' a partir de pixels imitando los diseños gráficos de juegos clásicos. Quizás sea precisamente este aspecto cuadrado lo que le confiere un aura especial al juego.

los discos de vinilo para indicarnos que son de doble cara). En una cara estaremos en el mundo real, mientras que la otra será el mundo onírico de los sueños de nuestra protagonista. Tal vez es extremadamente corto para cualquier título comercial, pudiendo terminarlo en menos de dos horas, pero en una plataforma como es iOS, dirigida a un público casual y con un precio de 4 euros, ¿Que más le podemos pedir? Lo difícil será completarlo al 100%, ya que como en los grandes títulos tendremos un par de misiones paralelas a la principal, pero éstas están ligeramente 'ocultas'.

Durante la mayor parte del juego manejaremos nuestro dispositivo en modo horizontal, aunque en el momento que tengamos que disputar alguna pelea tendremos que girar la pantalla, pasando al modo batalla, en el cual la cámara hace zoom ayudándonos a centrarnos en nuestra tarea. No esperéis largas peleas o tener que usar complicadas estrategias, tenemos dos botones, el de escudo y el de la espada, como os imaginaréis con uno nos protegemos, atacando con el otro. Las batallas se basarán más en observar las pautas del enemigo (carecen de cualquier atisbo de inteligencia artificial) y en saber reaccionar rápido a sus ataques. Difícil será que acaben con nosotros si andamos bien atentos.

Como fanático de lo retro que soy, tengo que decir que este título es un grandísimo punto de referencia a nivel gráfico y melódico para cualquier desarrollador que quiera plasmar sus ideas de manera clásica, pero usando la potencia y las capacidades de las máquinas actuales. El nivel de detalle del juego, aún siendo de aspecto pixelado, es tremendo: los ríos fluyen, las hojas caen de los árboles y rayos brillan en el horizonte perfectamente animados. En este sentido se nota que los autores del juego tienen currículo de artistas digitales, y que además han sido concienzudos en su trabajado, plagando el motor gráfico de esos pequeños detalles, que al fin y al cabo, son los que diferencian un titulo especial de la inmensa mediocridad que puebla la App Store.

Impresionante banda sonora

Superbrothers tienen como colaborador musical desde 2009 a Jim Guthrie, quien ya diera voz y sonido a su corto Dot Matrix Revolution. Guthrie es toda una personalidad de la música Indie canadiense desde hace casi dos décadas, en 2003 parió un álbum creado exclusivamente con MTV Music Generator para PS2, y en 2010 estuvo nominado a un premio Juno, los Oscar de la música canadiense. Ahora ha sacado al mercado la banda sonora de este juego en formato vinilo en toda una declaración de intenciones. La banda sonora es fantástica, inmersiva y muy atmosférica, pero también consigue ser rítmica y contundente, en especial en la melodía que nos acompaña cuando nos enfrentamos a un jefe. Sutil y maravillosa, la elegancia de sus composiciones casa perfectamente con el diseño del juego. El señor Guthrie ha sido también el encargado del sonido, que al igual que los gráficos, está cuidado hasta el último detalle, con samples suaves y pequeños detalles, envolviendo el juego en una atmósfera de misterio y magia digna de las grandes producciones.

Un único punto negativo de Sword & Sworcery hará que muchos no puedan disfrutar de él al cien por cien y es que está completamente en inglés, en un inglés con palabras poco comunes que nos harán consultar el diccionario cada cinco minutos si queremos comprender enteramente la trama, o entender las pequeñas pistas que nos darán el resto de personajes.

4/5

Una sorpresa para los aventureros de pro.

La Hora Bruja

Videoaventuras como las de antes

información

sistema:
Amstrad CPC
origen:
España
publica:
ESP Soft
desarrolla:
ESP Soft
lanzamiento:
14/04/2011
género:
Videoaventura
jugadores:
1
precio:
Descarga gratis

más

También puedes jugar con la Hora Bruja directamente online, en tu navegador de internet. Los chicos de Amstrad ESP han puesto a nuestra disposición el juego en descarga normal desde su web, pero también podremos jugar apuntando a esta dirección con nuestro navegador: http://www.amstrad.es/juegosamstrad/decargajuegos/hora-bruja-on-line.html

En RetroManiac hablamos poco del ordenador Amstrad CPC, y resulta que al igual que para otros sistemas clásicos, podemos encontrarnos de vez en cuando con desarrollos actuales de gran calidad, como este 'La Hora Bruja', un juego difícil pero que nos recordará inevitablemente tiempos anteriores.

ESP Soft está haciendo un grandísimo trabajo en la escena 'cepecera', y este juego desarrollado por gg es una prueba palpable de ello. Concebido como una videoaventura como aquellas de antaño en las que sufríamos lo insufrible para recorrer el mapeado evitando morir en el intento, La Hora Bruja nos sitúa en el mundo de Galbar, en el papel de una bruja que ha perdido todos sus poderes y ha sido encerrada en lo más profundo de las mazmorras. Tras un tiempo rumiando su venganza, una nueva bruja llega hasta el reino dispuesta a hacerse con el poder atemorizando a todos los súbitos. Sin embargo, un resquicio en nuestro encarcelamiento nos proporciona la oportunidad perfecta para escapar y acabar con la usurpadora, aunque para ello antes tendremos que encontrar las hojas de un libro de hechizos, recoger una serie de ingredientes especiales, preparar una poción en un caldero, y, por supuesto, encontrar a tu archienemiga.

Todas estas intrigas palaciegas y este desarrollo típicamente lineal de los juegos de los 80, contrasta con la libertad que La Hora Bruja nos concede a la hora de pasearnos por sus escenarios. El mapeado es bastante grande y variado, así que visitaremos zonas como el castillo o los jardines del exterior, y el juego no nos restringirá hacia que pantalla queremos ir, todo lo más, nuestro único obstáculo serán los peligros que nos acechan y los malditos enemigos tan bien plasmados en la pantalla.

De hecho los gráficos son muy agradables y bien realizados, y la banda sonora cumple. Los controles están ajustados y jugablemente raya a gran altura, aunque hubiéramos deseado que la rutina de salto fuera un pelín más intuitiva o suave… ¿Será quizás que nos estemos ablandando un poco con tanto tutorial y ayudas en los juegos actuales?

Dificultad mágica

El nivel de aprendizaje de La Hora Bruja es sencillo, pero no así su nivel de dificultad. Nervios de acero y un gran conocimiento de los controles, sobre todo de esas capacidades de salto de las que hablábamos antes, serán totalmente necesarias para llevar a cabo con éxito nuestra misión. El entrenamiento es fundamental, comenzar una y otra vez el juego mientras vamos superando más y más niveles será nuestra única recompensa, pero a esto están los viejos del lugar más que acostumbrados. Olvidaos de vidas o energía infinita, de puntos de guardado o de ítems ultrapoderosos, esto es para tipos curtiditos. ¡Ah! Y no desesperéis ante el primer fantasma de las escaleras. Ya sabéis, el salto es vuestro aliado.

La Hora Bruja es un juego que recoge lo mejor de las videoaventuras del pasado, aquellas en las que estábamos obligados a recorrer grandes mapeados, recoger ítems, utilizarlos y seguir un orden concreto para terminarla a pesar de la aparente libertad que poseemos. La dificultad es alta, pero al mismo tiempo supone todo un aliciente para el jugador superar los distintos obstáculos a los que nos enfrentamos.

Una aportación más que interesante para el catálogo del ordenador de Amstrad, y todo un aliciente para su comunidad desarrolladora. Ojalá que otros programadores tomen nota y que tras ver títulos como La Hora Bruja o la impresionante demo Batman Forever, se animen a sacarle todo el jugo que aún le queda a esta excelente máquina.

3/5

Un excelente plataformas aventurero que te llevará de vuelta a los 80.

La Mulana

La espera llegó a su fin... en Japón

información

sistema:
Wiiware
origen:
Japón
publica:
Nicalis
desarrolla:
Nigoro
lanzamiento:
Por confirmar
género:
Plataformas / Aventura
jugadores:
1
precio:
Por determinar

Parecía el cuento de nunca acabar, y es que tras el anuncio hace ya varios años de que Nigoro preparaba la conversión del famoso título indie para ordenadores compatibles, no se han sucedido más que problema tras problemas hasta llegar a este día, el momento del lanzamiento, de verdad, de La Mulana en Wiiware. ¿Habrá merecido la pena la espera?

No queremos hacer sangre del asunto, pero la realidad es que Wii no atraviesa por su mejor momento, y quizás este no haya sido el mejor momento para lanzar un nuevo título en su plataforma de descargas digitales. ¿O quizás nos equivoquemos? Si miramos las estadísticas resulta que La Mulana se encaramó a lo más alto de la lista de ventas en Japón de Wiiware, y todo ello por méritos propios. Pero, ¿qué es lo que hace de este juego un título tan especial?, ¿por qué en RetroManiac somos tan pesaditos que hablamos de él día sí y día también? Seguramente es porque esta suerte de explorador chato y cabezón, armado con un látigo y una pinta a lo Indiana Jones, nos recuerda también a los geniales sprites de los años 80 tipo Rick Dangerous, en aquellos juegos donde morir era lo más habitual, y sortear todos los obstáculos para llegar hasta el final del nivel todo un logro. La Mulana toma prestado algo de este concepto, pero lo mezcla estupendamente bien con unos escenarios enormes y laberínticos, un cariz aventurero más que notorio y unas 50 horas de juego en la primera partida (o eso dicen las malas lenguas), que se pasa por el forro la duración de muchos títulos comerciales de hoy en día.

En el orginal para PC de 2005, el primero de sus handicaps fue el idioma, japonés, y que diseminadas por los escenarios del juego había muchas pistas escondidas por lo que avanzar se hacía tremendamente difícil. Esto se arregló al poco gracias al parche para traducir el juego al inglés. El segundo de los problemas

Peligros por doquier. Los escenarios están diseñados para que caigas en sus trampas. Mucho ojo y habilidad con el mando son todo lo que necesitas, aunque no estará de más encontrar las diferentes pistas distribuidas a lo largo de los niveles.

llegaría con la dificultad. Ni era un juego para principiantes, ni para jugones curtiditos. Llegar hasta el final representaba una tarea ardua sólo reservada a los auténticos gurús del joystick. Afortunadamente para la versión Wiiware esta dificultad se ha suavizado un tanto, gracias a la corrección de algunos controles, ahora más suaves, a los ataques de los enemigos, que no son tan puñeteros, y a las consabidas pistas. Todavía es un reto, no vayáis a pensar mal, pero por lo menos no moriremos a las primeras de cambio en la primera o segunda pantalla.

En el paso de sistema sin embargo también ha perdido algo de su magia original. Los gráficos han sido redibujados y ya no aparecen pixelazos con pocos colores en lo que fue todo un reconocimiento a los títulos para microordenadores. La banda sonora tampoco se basa en los famosos sonidillos tipo "chiptune", y el MSX del inventario (enorme por cierto) se ha substituido por un ordenador PC. El principal fallo con estos cambios es sin duda el aspecto gráfico, que no ha sido del todo bien integrado a la nueva resolución en Wii, o que quizás haya sufrido fuertes compresiones para adaptar el monstruoso escenario a unos pocos megas. Lo cierto es que preferimos su aspecto primigenio, aunque el nuevo, vale, no desagrada.

Explora, que algo queda

Los propios autores denominan a La Mulana como un juego de "Acción Arqueológica de Exploración de Ruinas", y es que aparte de resumir estupendamente el contenido de lo que nos encontraremos, razón no les falta. Tendremos que recorrer un gran mapeado dividido en diferentes niveles interconectados entre sí, comprar ítems en las tiendas, derrotar a jefes que nos impiden continuar o descifrar algunos enigmas. Todo lo que podrías esperar de un juego de aventuras está aquí, genialmente bien embutido, y afortunadamente sin perder demasiada esencia con respecto al original.

La Mulana puede que llegue algo tarde al panorama de descargas digitales para Wii, pero en cualquier caso debe ser un título bien recibido por los fans de los videojuegos. Plataformas, acción, aventuras y muchos misterios por resolver os esperan en este título que ofrece muchísimo más que grandes producciones editadas en formato físico. Sin duda muy recomendable.

4/5

El Indiana Jones de Wii que todos esperábamos

más

En el juego original para PC, Takumi Narmura (alma mater del proyecto) quiso rendir homenaje a aquellos títulos de Konami para MSX. Se fijó en juegos como el archiconocido Maze of Galious, caracterizados por el usod e pocos colores y sprites sencillos. El mejor detalle de la versión para compatibles fue sin duda la inclusión de un ordenador MSX y sus cartuchos en el inventario y que en la versión para Wii se renombró como Mobile Super X teniendo la apariencia de un PC corriente.

Hollywood Monsters 2

Una nueva oportunidad para los aventureros

información

sistema:
PC, MAC
origen:
España
publica:
FX Interactive / Focus
desarrolla:
Pendulo Studios Laboratory
lanzamiento:
17/06/2011
género:
Aventura Gráfica
jugadores:
1
precio:
19,90 € (PC)
29,90 € (MAC)

más

Entre 12 y 14 han sido las personas involucradas en el último juego de Pendulo.
Tras el desgaste que supuso para la desarrolladora española la tercera parte de The Runaway, el equipo creativo comenzó a concebir este título. Para ello se modificó el motor de la trilogía para alcanzar la resolución en pantalla máxima de 1920x1080 pixels, todo un lujo par ala vista. Además, Pendulo ha introducido otras mejoras jugables como la ayuda interactiva cuando nos atascamos, muy útil para todos aquellos impacientes.

Hay pocas compañías que todavía anden empecinadas desarrollando aventuras graficas clásicas, y mucho menos que ese sea el único genero que cultivan, pero mira por donde que en España tenemos la suerte de disfrutar de unos auténticos monstruos (y nunca mejor dicho). Pendulo vuelve al ataque...

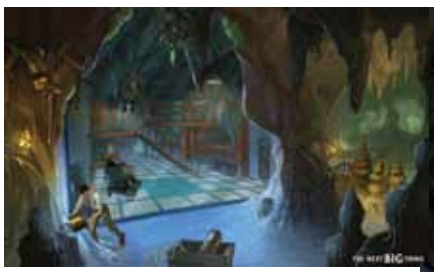
Y es que nunca echaremos tanto de menos a un género de los videojuegos como las buenas aventuras clásicas. La evolución de nuestro entretenimiento digital las ha convertido en ocasiones en pseudo películas interactivas o en simples sucesiones de puzzles con algún tipo de argumento como trasfondo, pero nosotros siempre suspiraremos por el desarrollo de toda la vida, aquel que Lucasarts supo manejar con tanto esmero, con títulos como Monkey Island, Indy, etc. En fin, afortunadamente para los fans Pendulo Studios siempre ha estado al quite, y desde aquel lejano Objetivo Uikokahonia nos ha ido sorprendiendo lanzamiento tras lanzamiento con su buen hacer y sentido del humor en todas sus producciones. Ahora, con la intención de otorgar un merecido descanso la saga Runaway, cambiamos de tercio y nos volvemos a encontrar con situaciones aparentemente ya conocidas. Pero empecemos por el principio...

Misteriosos monstruos

Para el caso que nos ocupa, nos pondremos en la piel de Dan Murray y Liz Allairedos, periodistas del periódico The Quill, en la misión "especial" de cubrir una fiesta de alto copete en la que se reúnen los monstruos de las pelis de terror más famosetes, ya sabéis, el Hombre lobo, La Cosa, Drácula... Pronto el guateque se desmadra, y el asalto a la habitación del anfitrión de la fiesta va derivando poco a poco en una historia repleta de misterios y devaneos de todo tipo. Seguramente este planteamiento os suene y es que aunque cuando Pendulo anunció este juego negaba la relación con aquel Hollywood Monsters que tan bien nos lo hizo pasar a finales de los 90 (¡y tan rematadamente mal debido a su alta dificultad!), los primeros esbozos de la historia, los personajes periodistas y los monstruos reales como actores de las pelis de miedo, no dejaban mucho lugar para pensar lo contrario. Aunque finalmente el juego ha aparecido en nuestro país con el sobrenombre de 'Hollywood Monsters 2' en vez de 'The Next Big Thing' como en el resto de Europa, lo cierto es que tan solo el primero de los seis capítulos de los que consta la aventura tiene relación con el primer titulo, y a medida que avancemos en el guión, podremos comprobar como las historias tienen poco que ver y que quizás solo se trataba de un pequeño homenaje al primero.

"En nuestra opinión sin embargo todo esto se equilibra gracias a los chispeantes diálogos, al excelente doblaje (una vez más) al español que se han marcado los chicos de Pendulo y a los gráficos en alta resolución"

Alternando el control entre los dos personajes, con Liz destacando gracias a su personalidad y a que generalmente los embrollos a los que se enfrenta son más carismáticos que los de su compañero de penurias, Dan, tendremos que ir solucionando poco a poco puzzles bastante lógicos y sencillos, hablar con otros personajes y combinar objetos de nuestro inventario gracias a una interfaz claramente inspirada en el típico "click and point" de los 90. Sorprende precisamente que los acertijos y puzzles sean mas sencillos de lo que estamos acostumbrados en los juegos de Pendulo, y aunque para un servidor esto no represente ningún problema, y de hecho haya disfrutado sin atascarse más tempo del necesario, si que es verdad que termina repercutiendo en la duración del juego, que finalmente se reduce a unas 6 horas de media a poco que seamos un poco hábiles.



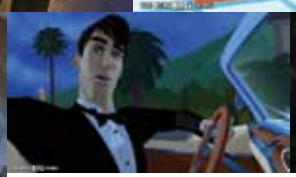
En nuestra opinión sin embargo todo esto se equilibra gracias a los chispeantes diálogos, al excelente doblaje (una vez más) al español que se han marcado los chicos de

Pendulo y a los gráficos en alta resolución que combinan sabiamente personajes realizados sobre modelos tridimensionales con fondos dibujados en 2D. Creednos si os decimos que en una buena pantalla lucen tremendos al disfrutar de ellos en la resolución máxima. Las animaciones notables y la variedad de escenarios también contribuyen a que este apartado sea digno de mención.

Lo que si que es una lástima es que la versión para ordenadores MAC no cuente con las voces en español, pero no deja de ser una muy buena noticia que los usuarios del ordenador de la manzana también puedan disfrutar de esta excelente aventura.

Gracias, Pendulo...

The Next Big Thing es todo un regalazo para los aficionados a las aventuras. Se trata de una historia divertida con algunos giros sorprendentes, diálogos ingeniosos marca



Gráficos de aupa. Pendulo ha hecho un muy buen trabajo al adaptar todos sus diseños a la alta resolución. El resultado salta a la vista tanto en las escenas animadas de video como durante el transcurso del propio juego.

de la casa y ácidos y unos personajes con bastante personalidad, sobre todo en el caso de Liz, que a veces nos recuerda a una actriz de Hollywood en toda regla. Si además contamos con que Pendulo nos regala el primer juego por la compra de este Hollywood Monsters 2 no podemos darnos más que la enhorabuena, a nosotros, y por supuesto a Pendulo. Chicos, seguid así por favor.

4/5

Una aventura gráfica de tomo y lomo. No deberias perdértela.

Cray 5

Aventuras con sabor en el espacio exterior

información

sistema:
ZX Spectrum
origen:
España
publica:
Retroworks
desarrolla:
Retroworks
lanzamiento:
11/04/2011
género:
Aventura/Acción
jugadores:
1
precio:
Descarga gratuita

más

Se da la circunstancia de que el juego de Topo fue el único de su carrera que lanzó unicamente en Amstrad CPC.
Programado originalmente en 1987 por Salvador Casamiquela es uno de los pocos juegos que el ordenador inglés tuvo en exclusiva en aquel momento, cuando lo normal es que la mayoría de los juegos de las desarrolladoras españolas fueran comercializados para la mayoría de sistemas del momento (CPC, Spectrum...) Esto ha sido hasta ahora, que Retroworks se ha encargado de traernos este pedazo de Cray 5 para ZX Spectrum.
http://www.retroworks.es

Parece una buena idea, pero no lo es en absoluto. La experiencia lo demuestra, y es que dejar a un superordenador como máximo responsable suele terminar en desastre. Usualmente estos aparatos ultratecnológicos y sofisticadísimos acaban convirtiéndose en desquiciados y computerizados megalómanos que intentan aniquilar cuanta vida humana esté a su alcance. Aunque en ocasiones, como el caso de este Cray-5, su animadversión hacía todo lo que se mueve ha sido producida por un hecho fortuito; un asteroide lo ha averiado. Como resultado programó la secuencia de autodestrucción que sólo tú, uno de sus principales diseñadores, está capacitado para reparar.

Si la situación no era ya suficientemente comprometida, lo hace peor el saber que este supercomputador está al cargo de un gigantesco arca que intenta salvaguardar de una tierra moribunda sus ecosistemas, y que su destrucción no acabará sólo con tu vida, algo ya de por si bastante malo, sino con lo que queda de la flora y fauna de nuestro maltrecho planeta azul. Una cuenta atrás para tan triste final pone el resto para que la acción se dispare y tengamos que salir, zumbando que pita, de nuestro normal estado ocioso para poner orden en semejante entuerto.

El argumento parece extraído de la película 'Naves Misteriosas', que a pesar de ser una obra menor en el cine parece haber sido al menos lo bastante impactante para que el mundo de los videojuegos busque en ella ideas. Como ejemplo, aparte de este Cray-5, el más que sospechoso parecido de uno de los robots de la película con el protagonista de "Pssst" de Ultimate.

Fiel al espíritu de los lanzamientos de la compañía, Retroworks nos presenta en su último trabajo un acabado pulido. Es toda una delicia, con un control soberbio, una exquisita banda sonora y una mecánica que te atrapa irremediablemente en sus engranajes. La labor de Benway, Pagantipaco y Wyz es sobresaliente. Muestra de ello es la melodía de la pantalla de presentación, más que sobrada recompensa por la espera de la carga de la cinta. Pero mejor aún es la que sonará durante el desarrollo de la acción, todo un despliegue técnico que la hace insinuante y misteriosa a la vez que cañera. A nivel visual la obra de Retroworks se nos despliega en pantalla con unos gráficos fenomenales, grandes, bien animados y con un movimiento fluido.

Las costuras de los escenarios. Dan sin duda mucho juego a la hora de interactuar en los niveles. No será extraño que mediante nuestras acciones con el hilo provoquemos un desgarro en el fondo

Una de las principales características de nuestro protagonista es que cuenta con un Jetpack para sobrevolar las habitaciones y su desarrollo estaría más cercano a "La Armadura Sagrada de Antiriad" de Palace Software pero con un mapeado más complejo. En Retroworks sabían que si el control funcionaba el juego funcionaría, y así ha sido. Su precisión convierte el reto de superar enemigos, trampas electromagnéticas e imanes en una experiencia siempre divertida.

Acción medida

Los enemigos y obstáculos están presentes en cada pantalla pero no dan sensación de agobio. No se abalanzan sobre ti en tropel para desangrar tu barra energética tan rápido como sea posible, así que permite cierta reflexión a la hora de abordar el reto de superar cada pantalla. Controlar la propulsión de nuestra armadura y calcular nuestros disparos son los principales requerimientos para avanzar sin perder demasiada energía. Pero la exploración y buena memoria serán dos armas mucho más útiles, pues la inclusión de llaves y puertas de diversos colores para abrirlas le da un toque de puzzle que le sienta fenomenal, pero nos dará más de un quebradero de cabeza. Para acabar de enredar las cosas encontraremos que el mapeado está dividido en varios niveles a los que accederemos mediante un trasbordador que crearán todo un laberinto de pantallas. No es demasiado difícil y el mapeado no es excesivamente largo, pero sí muy enrevesado. Pasaremos varias veces por las mismas pantallas intentando recordar dónde demonios habíamos visto aquella llave que necesitábamos y cuando la encontremos habremos olvidado qué puerta queríamos abrir. Ya en las primeras partidas llegaremos lejos pues Cray-5 es una lucha de desgaste; desgaste de la energía que poco a poco los enemigos nos van restando y desgaste en el tiempo que se consume inexorablemente. Quizá como reacción a la elevadísima dificultad de los juegos clásicos, los programadores modernos suavizan demasiado la dificultad por miedo a cometer el mismo error pero creo que le hubiera sentado muy bien subir un punto la dificultad general.

Sabor añejo

Cray-5 es una obra cuidada que se nos presentó en formato físico durante al Retroencounter del 2011. Pudimos disfrutarla allí mismo y aquella primera buena impresión no ha desmerecido habiéndola jugado ya en profundidad. Un gran juego, muy en la línea de calidad de la compañía, y un título de acción muy recomendado.

4/5

Versión mejorada del original para Amstrad. Muy jugable y divertido.

¡FLASH!

HAY OTRAS PLATAFORMAS DONDE ENCONTRAR MÁS JUEGOS

The Last Rocket

Sistema: iPad / iPhone
Publica: Shaun Inman
Desarrolla: Shaun Inman
Precio: Desde 2,39 €

A los mandos de Flip tenemos que recuperar todas las piezas de la Memoria de AMI, y escapar antes de que la nave en la que se encuentra sea absorbida por una estrella. Para ello recorreremos 64 habitaciones repletas de los típicos pinchos, ventiladores, llamaradas y tipos duros a modo de enemigos Un juegazo, cuidado al máximo en la estética y en todo lo que le rodea. Shaun ha puesto todo su detalle en cada uno de los rincones de The Last Rocket, y aunque podemos encontrar aquí y allá algunos problemillas jugables, no dejará de ser una de las mejores formas que hemos visto de acercar la típica jugabilidad de los títulos de 8 bits a una plataforma moderna como el iPhone. ¡Delicioso!

Atari's Greatest Hits

Sistema: iPad / iPhone
Publica: Atari
Desarrolla: Code Mystics
Precio: 0,79 €

Atari nos trae para dispositivos iOS sus grandes éxitos. Podremos jugar con sus 18 arcades mas famosos, además de otros 92 juegos de la mítica Atari 2600. Siendo la aplicación gratuita junto con el Pong, el resto de juegos los tendremos que comprar en packs, cada uno costando 79 cents. o todos los juegos por 12 euros, no esta mal por 110 clásicos. En algunos casos podremos jugar contra otro jugador vía Bluetooth y una vez tengamos los juegos comprados estos aparecen con sus carátulas originales.

BattleHeart

Sistema: iPad / iPhone / Android
Publica: Kelli Bordner
Desarrolla: Noah & Kelli Bordner
Precio: 2,79 €

¿Que queda si le quitamos a cualquier RPG de acción todo su contenido, pero dejamos únicamente las batallas? Pues más o menos sería algo como este BattleHeart, donde controlaremos a un surtido grupo de personajes que tendrán que ir librándose de hordas enemigas usando sus poderes en conjunto. Como en todo RPG los personajes son variados, al igual que los enemigos, pasando por los diferentes hechizos y golpes especiales. Los gráficos tal vez son un tanto infantiles debido a un diseño basado en dibujos a mano como los típicos "cartoon", pero cumplen perfectamente con su intención, y lo que es más importante, casan genial con el ambiente desenfadado del juego.

Kami Retro

Sistema: iPad / iPhone
Publica: Gamevil USA
Desarrolla: Gamevil USA
Precio: 0,79 €

Del mismo estudio que nos trajo Zenonia, uno de los primeros RPGs para iOS y Android, nos llega ahora una mixtura de plataformas y puzzles a partes iguales. El juego se basa en dirigir a los Kamis hacia la salida de cada nivel, cambiándoles la dirección de marcha o haciéndoles saltar de plataforma en plataforma. El título usa un motor 3D muy rápido, lleno de color y de aspecto retro, pero el planteamiento del juego es en completamente bidimensional. Bastante divertido aunque quizás se agota demasiado pronto.

Quietus

Sistema: iPhone / iPad
Publica: Connor Co.
Desarrolla: Connor Co.
Precio: 0,79 €

Tenemos un trato con la muerte, descender por el infierno para recuperar un tesoro perdido y de paso salvar nuestra triste alma. Con unos gráficos simples un juego se tiene que apoyar en la jugabilidad, y este juego la tiene a raudales junto com unos controles sencillos e intuitivos. Tendremos que esquivar demonios, saltar a plataformas rodeadas de lava, evitar trampas y muchos peligros mas. El único punto negativo seria que es extremadamente corto, solo 40 niveles y recuperaremos nuestra alma.

Retro Pinball

Sistema: iPhone
Publica: Fuse Powered INC.
Desarrolla: Fuse Powered INC.
Precio: Gratis

Inspirado (por no decir calcado) en el mítico Epic Pinball de Digital Extremes (co-creadores junto a Epic de la saga Unreal), nos llega este Retro Pinball, con las tres maquinas originales, Pangea, Súper Android y Crash & Burn. El autor del juego ha retocado los gráficos y ademas nos permite jugar con nuestra propia librería musical... Y poco mas, a día de hoy tenemos unos cuantos juegos de Pinball en el Store que superan a este y además son remakes oficiales, como Pinball Dreams.

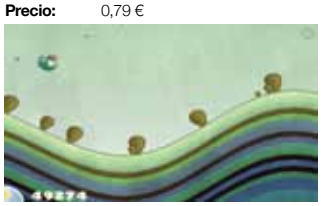
Super Soviet Missile Mastar

Sistema: iPad/iPhone
Publica: The Behemoth
Desarrolla: The Behemoth
Precio: Gratis

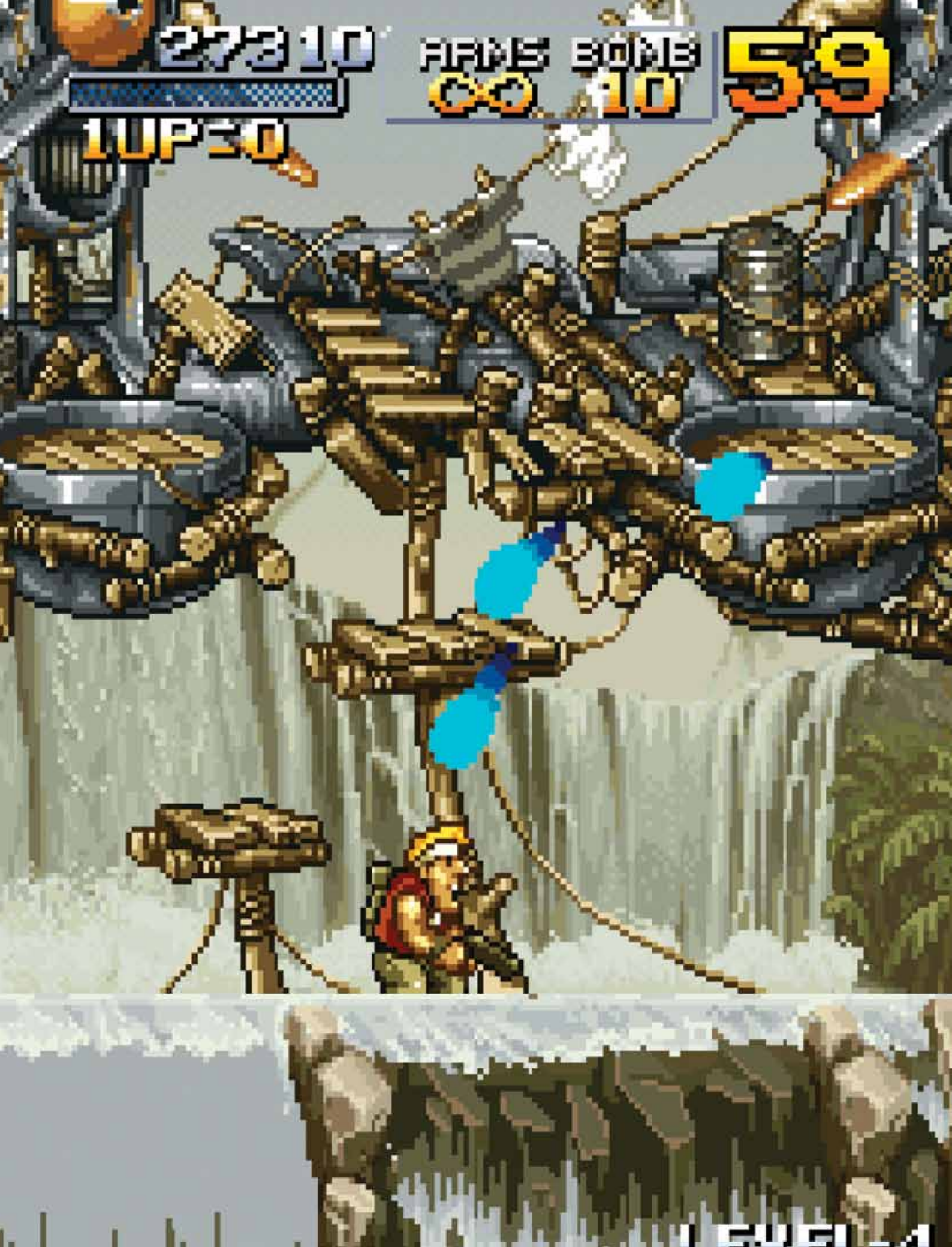
The Behemoth se introduce en la App Store de una manera un tanto pintoresca, van y se sacan de la manga el Super Soviet Missile Mastar, mini-juego incluido en el famoso Alien Hominid, toda una señora frikada de tamaño mayúsculo. Cuál cartucho de Atari 2600 controlamos un misil de la URSS que tiene que llegar a USA, esquivando gaviotas, aviones y otros misiles enemigos. Los gráficos son solo rojo para el fondo y blanco para los sprites, en tres minutos pensaremos que nuestras retinas se desprenden.

Tiny Wings

Sistema: iPhone
Publica: Andreas Illiger
Desarrolla: Andreas Illiger
Precio: 0,79 €



Controlamos un pequeño pajarillo que deja su nido para viajar por diferentes islas, intentando que la noche no le atrape por el camino y caer dormido cual narcolepsico crónico. La mecánica es bien sencilla, tendremos que saltar y caer en picado, en el sitio justo para coger impulso hacia otro salto. Por el camino recogeremos soles que alargaran nuestro viaje y orbes azules que funcionan a modo de turbo, impulsandonos aún mas. Tremendamente adictivo.


27310
ARMS BOMB
∞ 10
59
1UP=0

Metal Slug

Esfuérzate para llegar al final. Aquí nada es regalado. Este primer Metal Slug no era muy largo, de hecho en siguientes conversiones para consola se añadieron nuevos modos de juego y resulta un título escaso para jugarlo en casa, pero su intensidad lo hacen un juego muy gratificante.

SISTEMA: NeoGeo
AÑO: 1996
GÉNERO: Arcade
PROGRAMACIÓN: Nazca
PUNTUACIÓN: ****✱

Los salones arcade de los 90 siempre han sido cuna de los juegos más espectaculares del momento. Ninguna consola o sistema doméstico podía acercarse a los impresionantes gráficos que mostraban las placas de Capcom o SNK en sus títulos rebosantes de acción y dificultad.

Dejarse los cuartos en un Street Fighter II, un R-Type o un King of Fighters era de lo más normal, pero llegaría un momento en que las máquinas recreativas también adolecerían de cierta pedantería malcarada. Secuelas y secuelas de viejas glorias de los mejores juegos de lucha, matamarcianos y títulos de acción no le bastaban a un servidor, hasta que por primera vez vio un mueble con Metal Slug. Aquella explosión de colores y sprites super detallados no tenían parangón, ni en estas oscuras salas llenas de humo ni por supuesto en el ordenador más potente de casa. Metal Slug entra directamente por los ojos, es un continuo chorreo de gusto por el sprite tan extremo que en ocasiones cuesta creer que los diseñadores consiguieran pixelizar y darle forma a este bélico mundo. Controlando a un desvergonzado personaje, el amigo Marco Rossi, tendríamos que abrirnos camino ante todo un ejército de soldados con cierto parecido a las escuadras nazis, pero ayudados por todo tipo de engendros mecánicos tan del gusto de los japoneses, mechas, aviones en miniatura y cosas de esas, ya sabéis. De entre todas destacaba aquel simpático tanque, sin mucha resistencia, pero realmente útil en el fragor de la batalla cuando el fuego enemigo era más duro de lo que podía esperarse. Acción directa. Coge el joystick con una mano, sitúa la otra sobre los botones a tu derecha, y comienza el carnaval de saltos, disparos, maldiciones y bosses espectaculares. Es lo bueno de Metal Slug, que aparte de sorprender técnicamente, la acción no paraba ni un segundo, es un sin vivir para auténticos supervivientes como nosotros. Teníamos la ayuda de otras armas y la posibilidad de salvar a los prisioneros para obtener valiosos puntos y vidas extra, sí, pero al principio aquí lo importante era llegar al menos hasta el final.

El éxtasis continuaría con la excelente banda sonora, una de las mejores que habíamos escuchado hasta el momento gracias a la utilización de melodías épicas y efectos especiales contundentes. Si la máquina de al lado tronaba, la nuestra lo haría mucho más… Y por último estaban los jefes finales, aquellos bichos industriales con mala baba y armados hasta los dientes s. Su poderío extraordinario en los aspectos técnicos y la jugabilidad, le encumbraron como el mejor 'run'n gun' de la historia, al menos hasta alguna secuela que otra…

Street Fighter II Arcade (Capcom) **1991**
La primera vez que lo vimos en Street Fighter II no sabíamos lo que nos esperaba realmente. Bison, Mr. Bison –encima Mr., oiga- tenía una cara de buen rollito desde el momento que aparecía en pantalla por primera vez, que te preparabas para el peor de tus sufrimientos. Y es que nada más saltar a la palestra comenzaba a moverse envuelto en fuego de extremo a extremo, a girar también de parte a parte dándote patadas que iban de la cara a los pies, deslizándose, haciendo saltos imposibles… y siempre con la tollina por delante. Y encima era rápido. Quedaba claro desde el principio que a este no lo íbamos a vencer por las buenas, que nos iba a tocar luchar varias veces, estudiarnos cada movimiento y pensar la forma de contrarrestarlo y aun así actuar casi instintivamente pues no te dejaba apenas un momento de respiro entre envite y envite. Le vencías una vez, de churro, reconócelo, la segunda te ponía a caldo, y la tercera te tenía tan tenso que podrías sentarte sin el eterno taburete del salón recreativo y no caerte hasta que al fin das el golpe final, escuchas su último –y único- grito y lo ves caer a cámara lenta, como debe ser, y por fin ves el ansiado final, la consecución del objetivo de tu personaje, y la música final mientras a tu alrededor se había formado un corrillo lleno de comentarios. Ese día habías acabado con Bison, ese día eras el auténtico luchador callejero.

PUSH START
1UP!
M. BISON

Heroes of Might and Magic®

Heroes of Might and Magic y John Van Caneghem, culpables de que muchos de nosotros hayamos disfrutado durante horas y horas de un género que al día de hoy sigue muy vivo...

Por: Sergio

Andurreaba allá por el año 96 en una residencia universitaria cuando llegó a mis manos a través de un compañero (por supuesto original, no la jodamos...) un título denominado Heroes of Might and Magic (HoMM), el comentario de mi amigo fue muy común, claro y contundente, "...PRUEBALO, TE VA A ENGANCHAR..."

Delante de mí tenía lo que a la postre sería la perdición de aquel cuatrimestre (creo que mis padres ya me lo han perdonado), no tenía ni idea de lo que era la estrategia por turnos, es más no tenía conocimiento de la existencia por aquel entonces del que ha sido llamado como semilla de los juegos de estrategia por turnos y punto de partida clave en la inspiración de HoMM, "King's Bounty", pero ya daba igual, el daño estaba hecho. Un tipo llamado John Van Caneghem tenía toda la culpa, él y la empresa New World Computing… mis padres nunca me creyeron.

No se pretende en este retrodossier hacer un estudio detallado de tipos de héroes, tropas, castillos o edificios… etc, que ha habido y que hay en HoMM para ello ya existen webs, blogs y foros de verdaderos especialistas (a los que envidio) donde podéis encontrar cualquier información al respecto, pero si intentaremos resaltar las novedades más destacadas o que más influenciaron en cada caso.

¿Empezamos?

1986
Might and Magic Book One: The Secret of The Inner Sanctum (Apple II)

No es el inicio de la saga Heroes, pero es sin duda un ancestro directo. Might and Magic fue un RPG publicado en 1986 por el propio John Van Caneghem en la originaria New World Computing, la popularidad del título fue tal que el juego originalmente creado para Apple II fue portado a multitud de plataformas, entre ellas MS-DOS, C64, MSX, NES o TurboGrafx-16, llegando a sucederle numerosas secuelas en las siguientes dos décadas, convirtiéndose en una verdadera franquicia.

1990
Kings Bounty (Apple II)

No, tampoco hemos empezado la saga, paciencia, pero la cosa se pone calentita. La cosa es que no sería decente ni riguroso este retrodossier si dejamos pasar por alto a King's Bounty. Creado en 1990 por el mismísimo John Van Caneghem (si el mismo), King's Bounty es un videojuego sobre un mundo de fantasía con un funcionamiento basado en turnos que es considerado como el verdadero precursor de la saga Heroes of Might and Magic. En el mismo, el héroe junto a su ejército tendrá la misión de devolver el cetro de La Orden del Caos, en manos del dragón Arech, antes de que el Rey Máximus muera, para ello tendrá que atravesar cuatro continentes y descubrir hasta 25 trozos de un mapa que desvelarán el lugar exacto donde se encuentra nuestro ansiado cetro ¿a alguien le suena esto…?

Al igual que el RPG Might and Magic, King's Bounty fue portado a numerosas plataformas, Apple II, Mac OS, MS-DOS, Windows, C64 y Megadrive, aportando en esta última plataforma algunas novedades importantes en cuanto a su funcionamiento ya que se incluyeron mecanismo de estrategia en tiempo real y se mejoró el aspecto gráfico de forma evidente.

Dieciocho años después Katauri Interactive desarrollo una secuela para PC denominada "King's Bounty: The Legend, a la que le han seguido algunas expansiones y secuelas.

1994
Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest

Nace Heroes of Might and Magic (HoMM I), ubicado en el mismo universo de la saga de juegos de rol Might and Magic (M&M), o lo que es lo mismo un mundo repleto de héroes, espadas, lanzas, dragones, y más elementos propios de un ambiente medieval fantasioso. Aparece de la mano del hasta ahora archirepetido John Van Caneghem y New World Computing el primero de los títulos que a la postre será emblema de los juegos de estrategias por turnos. Sin perder los matices RPG, herencia de M&M, de aquí hasta las últimas secuelas (acaban de liberar la Beta de HoMM VI), HoMM tendrá una operativa común, donde nos encontraremos con un escenario en el cual convivirán más o menos faccicones, que a su vez tendrán numerosos héroes al mando de ejércitos con criaturas mitológicas o legendarias, los cuales tendrán que someter al resto de dinastías o bien conseguir algún objetivo concreto. Cada facción se ve igualmente caracterizada por un tipo de fortaleza o castillo, donde construiremos y evolucionaremos nuestro reino y por ende nuestras tropas y nuestros poderes mágicos, a la postre fundamentales para llevar nuestro objetivo a buen puerto.

Entre las facciones o alineamientos posibles de los héroes y por consiguiente de los castillos, nos encontraremos Knights (Cabelleros), Barbarians (Bárbaros), Sorceress (Hechiceros) y Warlocks (Brujos), cada uno de ellos con sus respectivas peculiaridades que van desde las posibilidades de mejoras de sus habilidades básicas como el ataque, la defensa, la fuerza, los puntos de magia y puntos de conocimiento, al tipo de tropa o ejército que estos pueden reclutar. Por poner un ejemplo los caballeros en este primer título podían reclutar campesinos, arqueros, piqueros, espadachines, caballería y paladines.

La historia surge a partir de unas tierras llamadas Enroth de las cuales nuestro héroe Lord Ironfirst se ve obligado a emigrar después de que su primo Ragnar usurpara el trono de su tío el padre de Lord Ironfirst. La cosa es que Ironfirst se encuentra con unas tierras gobernadas de forma anárquica por otras tantas facciones al mando de las cuales se encuentran el bárbaro Lord Slayer, el hechicero Lamanda y el brujo Lord Alamar. He aquí el ambiente donde se desenvolverán las aventuras de nuestros héroes, y hacemos bien no personalizando pues en el juego podremos ponernos en el pellejo de cualquiera de las facciones disfrutando de sus habilidades y tropas características.

En 1996 New World Computing sacó a la luz una actualización en la cual se incluyó, un editor de mapas, un generador de mapas aleatorios, nuevos temás de audio y además se incluyó de forma extra dentro del CD el título "King's Bounty".

1996
HoMM II: The Sucession War

Al bueno de Morglin Ironfist no todo le salió bien, durante su reinado tuvo dos vástagos, Roland una persona fiel, buena y políticamente correcta, y otro hijo Archivald que le "salió rana", un hombre cruel y codicioso. Tras la muerte del padre, el encargado de proclamar al nuevo rey era el chambelán, pero chico… todos caían como moscas y Archivald aprovechó la coyuntura para acusar al bueno de Roland de estar detrás de todo esto, y, bueno, le salió bien la jugada. Fue proclamado rey y durante años Enroth se vio envuelto en un halo de violencia y terror que obligo a Roland a declarar la guerra a su propio hermano…

Desde el punto de vista de la jugabilidad en este título se añaden dos nuevas facciones a las cuatro existentes en la primera parte, apareciendo los llamados **Nigromantes** y los **Magos**.

Además, nuestros héroes serán capaces de aprender otras habilidades secundarias como la logística o la sabiduría, manteniendo esta peculiaridad en secuelas posteriores. El sistema de magia cambia, ahora se consiguen puntos mágicos que se emplearán en lanzar los diferentes hechizos. Como tercera y última mejora está la **posibilidad de la mejora de las tropas de forma individual**, aumentando la complejidad y riqueza del juego..

Esta segunda parte fue portada a DOS, Windows, Mac OS, RISC OS y GCB y tuvo una expansión llamada **HoMM II: The Price of Loyalty**, que no vió la luz en los sistemas Machintosh, que fue desarrollada por Cyberlore Studio de la mano del diseñador Jim Dubois, añadiendo nuevas campañas, objetos, escenarios, nuevas estructuras para la facción de los Nigromantes y un nuevo editor de mapas. Desde el punto de vista del guión esta expansión no sigue la línea marcada por HoMM II.

HoMM II fue durante 12 meses el juego más vendido en Europa y Rusia, mejorando un poco la crítica con su precuela. Al igual que HoMM I, esta segunda parte tuvo su versión en GameBoy Color que mejoró la crítica de la primera versión en la portátil colorida de Nintendo.

1999
HoMM III: The Resturation of Erathia

La historia de esta secuela se sitúa en la sexta parte de **Might and Magic (The Mandate of Heaven)**. Aparece un nuevo continente, Antagarich ,y el rey de las tierras de Erathia, que ofrece a su hija para que Roland y ella formalicen su relación en sagrado matrimonio. A consecuencia de este enlace los habitantes de Enroth ven en Antagarich un lugar donde "hacer las Américas".

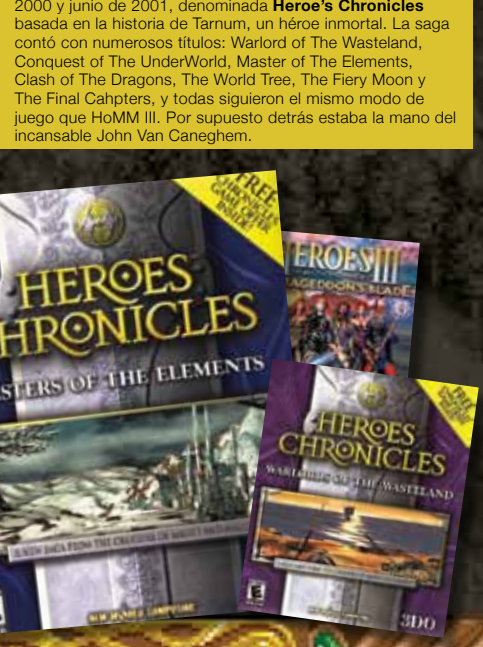
Realizado igualmente por John Van Caneghem y distribuido por 3DO, fue el primer juego que tuvo a Windows como plataforma de salida, y también la primera que recibió Linux, desarrollada por Loki Software. Sin embargo, una versión para Dreamcast fue cancelada.

En esta ocasión el aspecto gráfico se mejoró gratamente tomando un cariz más realista. Con respecto a la operativa del mismo nos encontramos con una novedad, el reto de **conseguir el Santo Grial**, para el cual tendremos que excavar en algún lugar del mapa que únicamente descifraremos si recolectamos los fragmentos del mapa que nos indican su situación y que se encuentran distribuidos en forma de obeliscos (esto ya nos suena de King's Bounty).

Una novedad importantísima es la aparición de un subsuelo lo que duplica la extensión de los escenarios y la complejidad de las estrategias, lo que se suma a las nuevas ciudades que aparecen: tres para lo que denominaríamos facciones "buenas" (Castillo, Muralla y Torre), tres para facciones demoniacas (Inferno, Necrópolis y Mazmorra), y otras dos neutrales (Fortaleza y Bastión). Todas ellas permiten la creación de hasta siete tipos de tropas distintos y están asociadas a determinados héroes.

HoMM III tuvo dos expansiones, **Armageddon's Blade** (1999) y **The Shadow of Death** (2000), ambas incluyen nuevas campañas y nuevo escenarios, y ambas fueron portadas a las plataformas Windows y Machintosh, pero siguiendo líneas temporales e historias diferentes.

Tras la expansión The Shadow of Death, aparece lo que denominaron **HoMM 3 ½**, una expansión llamada **The Wake of The Gods** realizada por un fan (Slava Salnikov) y que como principal característica incluía scripts que permitían personalizar aún más el juego. Fue un pack gratuito distribuido por 3DO desde su página oficial.



Mientras aparecían expansiones y versiones "fan made", se desarrolló una saga entre septiembre de 2000 y junio de 2001, denominada **Heroe's Chronicles** basada en la historia de Tarnum, un héroe inmortal. La saga contó con numerosos títulos: Warlord of The Wasteland, Conquest of The UnderWorld, Master of The Elements, Clash of The Dragons, The World Tree, The Fiery Moon y The Final Cahpters, y todas siguieron el mismo modo de juego que HoMM III. Por supuesto detrás estaba la mano del incansable John Van Caneghem.

2002
Heroes of Might & Magic IV

Esta cuarta entrega de la saga, fue lanzada de inicio en Windows y Machintosh, por 3DO de la mano del… incansable John Van Caneghem, y supuso un cambio radical con respecto a HoMM III, no en vano fue el primer título en incorporar una **perspectiva isométrica** del juego tanto en el mapa de la aventura como en el campo de batalla.

Los cambios en el juego también fueron evidentes e importantes. A partir de ahora las tropas pueden viajar a través del mapa sin la necesidad de tener que llevar un héroe que los comande, o bien incluir más de uno si así lo preferimos. Los héroes pueden participar de forma más activa en las batallas incluyendo la movilidad de los mismos. Las catapultas cobran más vida pudiendo comprarlas o utilizarse en combates de la misma forma que las tropas. Además, se incluye la posibilidad de crear caravanas entre ciudades, e incluso que éstas sean invisibles construyendo los edificios adecuados.

El juego, **considerado de los mejores de la saga hasta el momento**, conllevó sin embargo numerosos bugs, quizás provocados por las prisas. Además los seguidores de la saga no perdonaron que el juego saliera a la luz sin la opción para poder jugar en red, prometiendo la empresa al poco tiempo que esta funcionalidad saldría en una siguiente expansión.

HoMM IV contenía seis campañas con un guión muy cuidado e independiente entre ellas. Se incluyeron también nuevos escenarios, y ambos, tanto escenarios como campañas, se vieron amenizados por una cuidada banda sonora.

Al igual que su predecesor, esta cuarta entrega, disfrutó al poco tiempo de dos expansiones tituladas **The Gathering Storm**, y **Winds of War**. Fueron lanzadas únicamente para sistemas Windows, siendo The Gathering Storm la que trajo la ansiada actualización para disfrutar de Heroes IV en red.

HoMM IV: The Wind of War" fue el último título desarrollado por 3DO de la saga de Heroes of Might and Magic, la bancarrota de ésta obligó a la venta de la franquicia Might and Magic a Ubisoft.

2006
Heroes of Might & Magic V

Tras la quiebra de 3DO, Ubisoft se hace con la franquicia y encarga a la empresa afincada en Rusia, **Nival Interactive**, especialista en juegos Online y juegos de estrategia en tiempo real, el desarrollo de HoMM V. Lo que supone el alejamiento del mítico Jon Von Caneghem de la saga. La trama de HoMM V es distinta, no desarrollándose en los reinos de Erathia y compañía, y se centra en el sagrado culto a los dragones y en la existencia de seis facciones: **Refugio, Inferno, Necrópolis, Mazmorra, Sylvan y Academia**, añadiendo dos nuevas en posteriores expansiones.

Históricamente todo comienza en el "bodorrio" de la Reina Isabel con Nicolai, durante el enlace mientras todos se las prometían felices ocurre un eclipse que nadie se esperaba, apareciendo a diestro y siniestro espíritus malignos. Será entonces cuando la reina toma parte en el asunto que junto a sus caballeros más fieles inician distintos viajes en busca de ayuda para plantar cara a la nueva amenaza.

El juego contiene **seis campañas** (una por cada facción) argumentalmente bien cuidadas y salpicadas de escenas cinemáticas de calidad.

Ahora, a diferencia de las precuelas anteriores, el juego se desarrolla gracias a un nuevo motor en 3D, que permiten al usuario variar la visión del escenario y la utilización del zoom incluso en las batallas. Por desgracia, el tamaño de los escenarios se ve disminuido.

Además de los cambios argumentales, con respecto a la jugabilidad parece que hay una pequeña vuelta atrás. Si en la cuarta parte de la saga se permitió que las tropas viajaran sin héroes, ahora se hace necesario que un héroe las comande, es más, el héroe vuelve a no ser un elemento plenamente activo en las batallas permitiéndole únicamente lanzar hechizos o cualquier otra habilidad especial, sin poder moverse por el campo de batalla… vamos lo que viene siendo… volver a HoMM III.

En noviembre de 2006 se lanza la primera de las expansiones, denominada **Hammers of Fate**, desarrollada también por Nival Interactive y que añade un poco de todo, una nueva facción (los **Enanos**), nuevas campañas que continúan la línea argumental, nuevos edificios y criaturas, artefactos, un editor y un generador aleatorio de mapas, y vuelven las famosas caravanas que aparecieron en HoMM IV.

Aproximadamente un año más tarde, aparece la segunda de las expansiones **The Tribus of The East**, que a diferencia de la anterior expansión no necesitaría de HoMM V para funcionar. En ella las principales características en cuanto a la jugabilidad siguen intactas, pero se añaden como en la anterior un poco de todo, por destacar algo diremos que aparece otra nueva facción denominada **Bastión (Orcos)**, que se unen a pequeños detalles como el nuevo índice del nivel de amenaza de los enemigos.

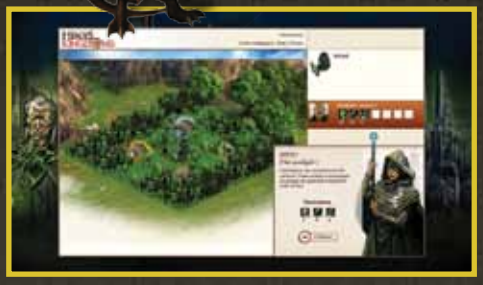
2008
Heroes of Might & Magic Online

En mayo de 2008, salío a escena una versión exclusiva para el mercado chino de lo que se denominó Heroes of Might and Magic Online, desarrollada por la empresa china TQ Digital Entertainment. Se trata de un **MMORPG en 2.5D**, y que en 2010 apareció una versión inglesa sólo jugable desde IPs asiáticas.

Se trata de un juego basado en HoMM III, pero que en algunas facetas del mismo se sale de la filosofía HoMM y más concretamente de lo que se denomina juegos de estrategias por turnos, existiendo fases de juego en tiempo real.

La operativa del mismo está basada en la realización de innumerables misiones que pueden ser individuales o cooperativas. Entre sus defectos los usuarios parecen quejarse de la **larga curva de aprendizaje y sobre todo de una IA en combate bastante pobre.**

2009
HoMM: Heroes Kingdoms



En noviembre de 2009 en Francia, y tras varios intentos, nace esta versión del juego que se puede jugar online a través de un navegador web. Se trata de un **MMORPG** desarrollado y publicado por la propia Ubisoft.

El juego, que visualmente tiene una perspectiva isométrica, permite inicialmente la elección de **cuatro facciones diferentes**, el jugador podrá controlar sus héroes y ciudades, llevándose a cabo las acciones en "tiempo-real" pero teniendo un periodo determinado de tiempo para completar cada acción, siendo el tiempo de ésta dependiente del número de jugadores involucrados.

Al contrario que HoMM Online **se juega en un mundo persistente**, no existen partidas individuales con un objetivo concreto.

Para llegar a conseguir la victoria en el juego hay tres caminos posibles, la dominación, la riqueza y el honor. En la mayoría de los casos llegar a la victoria requerirá de alianzas entre jugadores.

El terreno comercial está muy conseguido, existiendo temporadas donde podremos disfrutar de rebajas o la posibilidad de poder acceder a los mismo a través de subastas.

El juego gratuito en principio no está traducido al español pero es posible jugarlo en España.

2011
Heroes of Might VI

Black Hole Entertainment es la encargada de desarrollar la sexta entrega de la saga HoMM, tras algunas desavenencias de Ubi con la rusa Nival Interactive. Black Hole Entertainment con sede en Budapest y con títulos en su haber tales como Warhammer: Mark of Chaos, y su expansión Battle March, fue la escogida por Ubisoft para seguir con esta exitosa saga y de paso calmar la sed de sus innumerables fans.

Al día de hoy ya ha visto la luz (28 de junio de 2011) la beta del juego, a la cual han podido acceder aquellos afortunados que hayan reservado la nueva edición por adelantado.

Entre las novedades, tendremos la **posibilidad de utilizar cinco facciones diferentes**, con sus correspondientes tropas, en su gran mayoría renovadas gráficamente.

Disfrutaremos de un editor de héroes donde podremos modificar sus características visuales más básicas. El número de recursos se reduce a cuatro lo que simplifica algunas partes del juego.Desaparece la estructura "Academia de Magia" y con ello el antiguo mecanismo de aprendizaje de hechizos. La extensión de los mapas, a diferencia de HoMM V, es bastante grande, repleto de numerosas sorpresas.

A nivel comunicativo el juego **permite establecer chat de texto y voz a través de Skype**, al mismo tiempo que nos habilita un panel de informacion y noticias muy intuitivo.

Y musicalmente, a la espera de la versión definitiva, el juego no nos deja indiferente, cualquier mejora en este aspecto roza ya la genialidad.

Las últimas noticias apuntan al que el juego estará disponible en principio sólo para PC y a finales de octubre después de que Ubi anunciara hace poco más de una semana un retraso de un mes. ¡Allí estaremos!

www.emere.es
emere
¡Tu tienda de Videojuegos!

¿Necesitas material retro?
Somos especialistas

¡Síguenos!
twitter.com/Tiendaemere
facebook.com/emere.es

retro MANIAC
3€ DESCUENTO
al comprar en www.emere.es

Cupón de descuento válido hasta 31 de Enero de 2012, para compras superiores a 10€, en www.emere.es introduciendo la palabra "retromaniac" en el espacio cupón de la cesta de la compra. más información en www.emere.es

Repasamos algunas de las carátulas de videojuegos más curiosas, sorprendentes o bien realizadas de la historia.

Super SWIV (1992)

Bastante diferente a la carátula original para ordenadores de SWIV, la versión de Super Nintendo gozó de colores más brillantes y una perspectiva central que reflejaba mejor el punto de vista y el diseño de los gráficos adoptados por este shooter vertical. Las formas del helicóptero y el jeep se modernizaron y sugieren cierta inspiración en las ilustraciones de ciencia ficción de la época.

Summer Games (1984)

Un juego de olimpiadas tan antiguo como las plataformas en las que se lanzó en primer lugar en Estados Unidos: el venerable Apple II de la compañía de la manzana, y el no menos espectacular Commodore 64. Una silueta al fondo cargada de medallas, todo un fenómeno debió ser, y otras cuatro superpuestas representando las principales modalidades olímpicas, sirven para ilustrar un pobre fondo en negro. No sabemos si Epyx vendió muchos juegos de esta forma, pero hubiéramos preferido el arte de la portada para la versión de Master System.

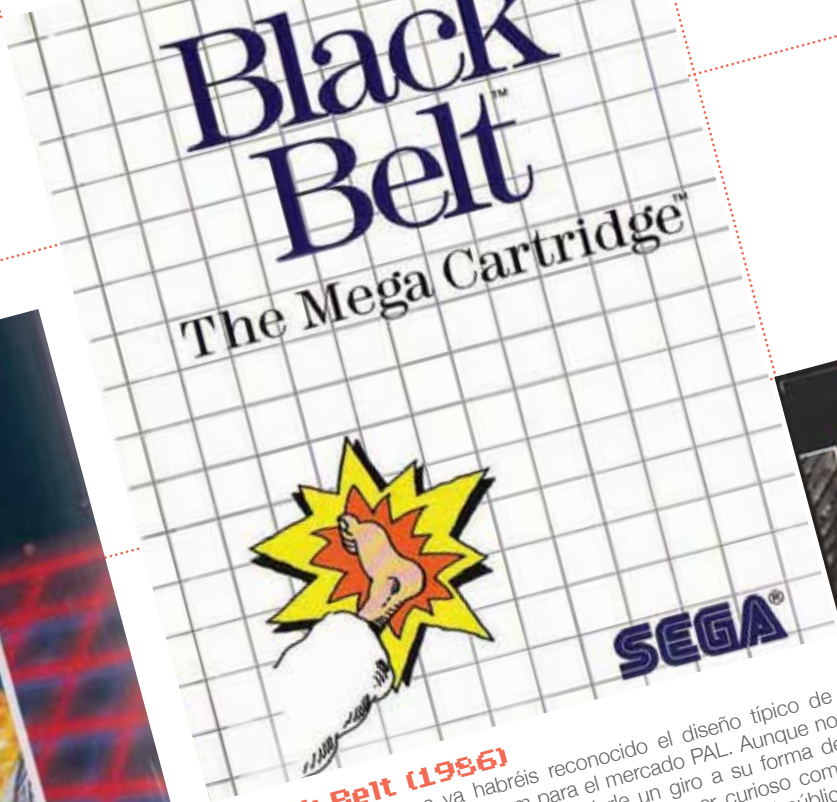
Metro Cross (1985)

¿Pero qué es esto? ¿Un juego de skate?, ¿Una broma de mal gusto basada en Regreso al Futuro? ¿La última locura de Namco? Más bien lo último. Metro Cross fue un juego arcade que pasó con más pena que gloria por los salones de la época, y sus posteriores conversiones domésticas tampoco ayudarían mucho a que esta especie de plataformas salta obstáculos prosperara mucho. De todas formas nos quedamos con el traje de mallas y el careto del tipo de la portada. ¿Por qué nos castigan con algo así?

Megaman (1987)

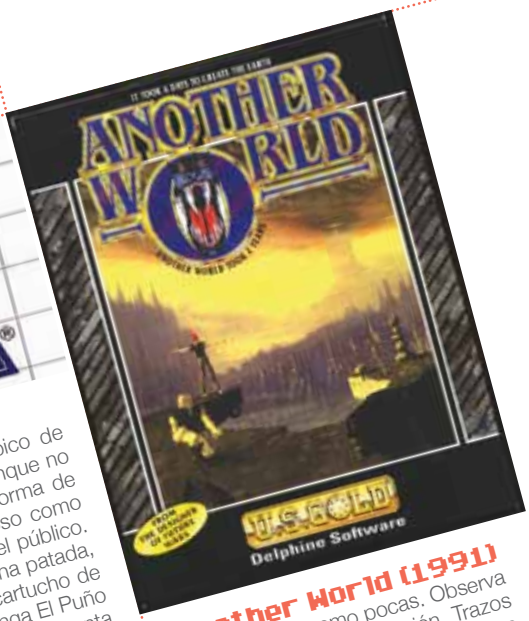
La portada americana del prime
crear un personaje más acces
existieron de verdad) creyeron
que el bonito Rockman anim
despropósito lo dibujara el
se realizó así deliberadame
largo de los años para con
la propia Capcom, que inc
cancelado Megaman Uni
en RetroManiac, ¡querem

r Megaman para NES no tiene parangón. En un intento por
ible al público americano, las mentes pensantes (si es que
que lo que veis arriba les gustaría más a los jugones yankis
ne nipón que diseñara el propio Inafune. Quizás semejante
chaval de uno de estas mentes pensantes, o quizás el estilo
nte, pero lo curioso es que esta portada ha trascendido a lo
vertirse en algo adorable, reconocido por sus fans e incluso por
cluyó a ese esbozo de Megaman como personaje jugable en el
verse. Desde luego, historias como estas son las que nos gustan
os más



Black Belt (1986)

Muchos de vosotros ya habréis reconocido el diseño típico de las portadas de Master System para el mercado PAL. Aunque no siempre fueron así, y Sega decidió darle un giro a su forma de promocionar la consola de 8 bits, no deja de ser curioso como algunas de estas portadas si que llegaron al corazón del público. No sería el caso de Black Belt claro. Un pie pegando una patada, y una pequeña onomatopeya sirven para resumir un cartucho de artes marciales que además se basa en el popular manga El Puño de la Estrella del Norte. Quizás en 1986 casi nadie se daría cuenta de lo que Sega hizo en esta especie de artimaña, pero hoy en día es que no pasamos ni una.



Another World (1991)

Una maravilla como pocas. Observa detenidamente la ilustración. Trazos algo surrealistas, colores pardos y un mundo extraño en la lejanía. Lo que realmente sobrecogía del estupendo juego de Eric Chahi es la forma en que absorbía al jugador y le hacía participe de un mundo extraño con unos cuantos sprites pixelazos y formas poligonales. Absolutamente preciosa y genial.

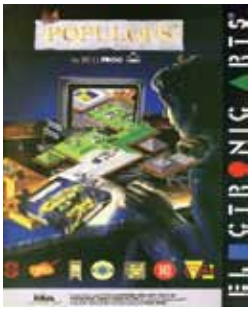
Dan Dare III (1990)

¿Por qué nos castigan de vez en cuando con engendros como este? Dos cabezas en primer plano, y lo que resulta ser una escena de acción en segundo plano reducida a la nada no es suficiente. Un héroe de la ciencia ficción así no se merece esto...

Bullfrog

El sueño de un grupo de visionarios hecho finalmente trizas.

MEJORES TITULOS:



Populous

1989

Theme Park

1994

Dungeon Keeper

1997

En este número repasamos la historia de una de las editoras y desarrolladoras de software más importantes de los 80 y 90.

Bullfrog fue una empresa de videojuegos anglosajona, con sede en Chertsey (Surrey) fundada en 1987 por Les Edgar y Peter Molyneux y que nació con la idea de hacer frente a lo que ellos denominaban juegos simplistas.

No en vano los productos de Bullfrog iban en ese camino, y prueba de ello fue su primer título en 1989, **Populous**, un videojuego que definió el género denominado 'God Game' en el que se pone al jugador en el rol de un dios. Lo que en un principio parecía una apuesta arriesgada por la poca aceptación se convirtió en un éxito, ya que Populous fue el ganador de los **Origin Awards** del año 1990 en la categoría de mejor juego militar o de estrategia.

Sin duda, lo acontecido con Popoulous no puede ser visto como "la suerte del principiante" en los sucesivos años Bullfrog se consagró como una importante empresa en la creación de videojuegos, con un equipo humano más que talentoso y quizás con una persona que sobresalía por encima de los demás, su cofundador **Peter Molyneux**. El buen hacer de esta compañía reflejado en juegos como **Fusion** (1989), **Flood** y Powermonger (1990), **Popoulous II** (1991) y los superventas Syndicate o Theme Park hicieron que de nuevo EA pusiera sus ojitos en la compañía inglesa, llegando a resolverse el idilio con una adquisición de Bullfrog por parte del gigante EA, en la operación Peter ocupó un puesto como vicepresidente en la multinacional.

Los sucesivos años fueron como una luna de miel, llegándose a crear numerosos éxitos, como **Dungeon Keeper** o **Theme Hospital** (1997), ocupando este último un lugar de honor entre los juegos de PC más vendidos.

Sin embargo 1997 fue un año de éxitos y sinsabores. Ya sabemos que el roce hace el cariño, pero en ocasiones destruye amistades y este fue el caso del bueno de Peter que dejó EA por desavenencias con la empresa en las cuales según él, no le dejaban trabajar en sus creaciones como a él le gustaría. En su salida fundó con éxito Lionhead Studios, adquirida recientemente (2006)por Microsoft Games Studio.

Tras la espantada de Molyneux, Bullfrog sigue desarrollando títulos con muy buena acogida, como **Populous: The Beginning** o **Theme Park World**. Desgraciadamente la burbuja se fue desinflando. No se sabe bien porqué pero el influjo espiritual de Peter Molyneux dejó de hacer mellas en las mente de los creadores de Bullfrog y a partir de finales de los 90 la cosa fue a peor, produciéndose títulos con muy mala crítica como **Theme Park Inc**, e incluso algunas cancelaciones muy muy esperadas, como **Dungeon Keeper III**. Es indudable que a todo este declive no ayudó a que otro de los fundadores de Bullfrog, Les Edgar, cambiara su rol de consultor en Bullfrog por otros intereses empresariales.

El barco hacía aguas, y en 2004 Bullfrog, junto con otras compañías asociadas a EA, es eliminada del panorama y sus integrantes pasan a formar parte de la plantilla de EA UK. Al mismo tiempo desaparecen las míticas instalaciones de Chertsey y con ellas un pedazo de la historia de los videojuegos. Desde entonces muchos empleados de Bullfrog repartieron su legado entre empresas como Intrepid Computer Entertaiment Ltd, Big Blue Box Studios Ltd y la consabida Lionhead Studios del exitoso Peter Molyneux.

Toshiyuki Takahashi

El hombre de las 16 pulsaciones por segundo

Shooting Watch. El aparato diseñado por Hudson en 1987 para medir las pulsaciones vendió más de un millón de unidades en pocos meses. Para celebrar su 20 aniversario Hudson decidió volver a fabricarlo aunque en cantidades muy pequeñas y hoy en día es complicado conseguirlo nuevo. En DSiWare existe un programa que imita su funcionamiento.

A la pregunta de cómo de cómo hacía Takahashi para pulsar esas 16 veces seguidas un botón en un segundo, nuestro protagonista siempre responde que seguramente se debe a una habilidad innata, aunque también reconoce de pequeño ayudaba a su padre trasladando latas de gasolina, y que trabajó llevando mucho peso durante sus años en el supermercado.

Posiblemente el nombre de Toshiyuki Takahashi no te diga mucho, pero una vez que llegues al final del texto quizás veas con otros ojos a este pequeño-gran hombre japonés. Takahashi, que nació en la capital de Hokkaido en 1959 pronto mostró un interés especial en los videojuegos ya desde su adolescencia y a partir de los primeros años 80 comenzó incluso a estudiar por su cuenta programación en BASIC, gracias a los libros y revistas que devoraba entre descanso y descanso de su trabajo en un almacén.

23 de mayo de 1959. Toshiyuki Takahashi nace en Sapporo, la capital de Hokkaido, la segunda isla más grande de Japón. **1981.** Comienza a programar por su cuenta. **1982.** Entra a trabajar en Hudson como desarrollador de videojuegos.**1986.** Es ya toda una celebridad en Japón, sobre todo para los niños. **2003.** Lleva tres blogs diferentes y la sección de vídeos de la compañía. **2011.** Takahashi es despedido de Hudson.

Un tipo normal al que le gustaba los videojuegos y que trabajaba en un supermercado pasando totalmente desapercibido, así se podía definir al joven Toshiyuki Takahashi, hasta que a mediados de 1982 Hudson buscaba en el área de Sapporo a un nuevo programador.

Era la oportunidad que buscaba, Takahashi no se lo pensó, cogió el anuncio, se plantó en las oficinas centrales de la empresa y obtuvo el trabajo con tan solo 23 años. Al año siguiente ya estaba al frente de Family Basic, un programa para Famicom que permitiera a los niños programar pequeñas piezas en la consola. Sin embargo la fama le sobrevendría un poco más tarde. El equipo de marketing de Hudson era realmente pequeño, apenas un par de personas y el director de marketing y en una de las reuniones del equipo se decidió publicitar los juegos de Hudson mediante una especie de tour que recorriera algunas ciudades de Japón mostrando las novedades de la compañía y organizando torneos. Takahashi, dotado de un talento innato para los videojuegos y de carácter bonachón fue nombrado conductor de este particular tour sin quererlo ni beberlo. En 1985 se organizaría una competición con el juego Star Force para Famicom como estrella y pronto nuestro protagonista mostró su otra gran cualidad, la impresionante capacidad de pulsar en un segundo 16 veces el botón de disparo de un mando de Famicom. Asombroso. Los niños, embelesados por esta capacidad, pronto bautizaron al "poder" de Takahashi como "16SHOT" y trataban de imitarle en estas competiciones. Incluso al año siguiente se lanzaría una especie de aparato, el "Shooting Watch", con el que los jugones pueden medir sus propias pulsaciones y ver si se acercan a sus increíbles records.

A Takahashi todavía le aguardaba una sorpresa, y es que aparte de aparecer en series anime, programas de televisión, cantar o representar a la compañía en tareas de relaciones públicas, en 1986 Hudson adoptó su cara para crear el famoso personaje Master Higgins de Adventure Island. Comenzó a ser conocido en aquellos años como Takahashi Meijin (Maestro Takahashi) y su popularidad crecía exponencialmente.

Aconsejaba a los niños a no jugar más de una hora al día y rodó incluso una especie de película documental (The Game King), aunque desgraciadamente también se le involucró en algunos escándalos infundados con la bebida y las drogas de trasfondo. Perseguido por revistas sensacionalistas del corazón e incluso paparazzi, incluso llegaron a acusarle de que hacía trampas con el mando trucándolo mediante un muelle. A mediados de los 90 toda esta fama se desvaneció en cierta medida, dedicándose únicamente a la promoción de los juegos de Hudson y a tareas de marketing, como por ejemplo la promoción de Turbo Grafx en el CES en Estados Unidos en 1990, o los anuncios en prensa con su cara como protagonista. Su nombre no volvería a resurgir hasta aproximadamente 2003, cuando Hudson decide darle un impulso a su negocio online interno y le sitúa al frente de contenidos para Internet, gestionando tres blogs de la compañía y la denominada Hudson TV. En estos años Takahashi también comenzó a trabajar con las redes sociales y a aparecer junto a otros productores de la empresa en las entrevistas como forma de apoyo y promoción de los títulos siguiendo las directrices marcadas por Konami (adquirió Hudson en 2005).

Sin embargo parece que haber estado en la misma empresa durante casi 30 años no le ha valido para que Konami/Hudson hayan decidido prescindir de él. El pasado 31 de mayo, uno de los últimos héroes reales de los 80 tuvo que abandonar la que fue su casa durante tanto tiempo, dejando atrás sueños de grandes y pequeños y un personaje que caló muy hondo en la sociedad nipona. Takahashi ha asegurado que quiere seguir ligado al mundo de los videojuegos, y de momento parece que ha entablado una relación con la famosa ídolo de videojuegos Haruna Anno.

Toni Sala

Hablamos con Toni Sala (http://indiedevstories.com/), un joven barcelonés licenciado en Ingeniería Superior de Informática y que con tan solo 29 años ya ha sido investigador y profesor en la Universidad Pompeu Fabra de “Programación de Videojuegos”.

Tras su paso por la enseñanza, Toni decidió liarse la manta a la cabeza y continuar sus investigaciones en otro sentido, así que junto a un amigo de la universidad comenzaron un proyecto para iOS llamado 'paintingWalls' en agosto de 2009. El éxito de la aplicación animó a Toni a continuar su camino y lanzarse de cabeza a la senda más "indie" posible, así que trabajó duro para lanzar también en plataformas iOS su primer juego, New Sokoban, un título inspirado en el juego original para el que Toni ha diseñado todos y cada unos de sus niveles, realizado los gráficos, los sonidos, ha hecho de betatesting y se ha encargado de toda la parte de mercadotecnia. Y aunque como él mismo dice en su blog el resultado no ha sido exactamente el que esperaba, sobre todo en el apartado de las ventas, y reconociendo algunas carencias como un apartado gráfico irregular, lo cierto es que su trabajo debería servir como inspiración para muchos de esos desarrolladores que no se atreven a dar el paso de programar por su cuenta de forma más o menos profesional. Su último trabajo ha consistido en el desarrollo de una aplicación para iPhone/iPad de la web Trucoteca, con la que los usuarios pueden consultar los mejores trucos de los videojuegos de ayer y hoy.

Para Toni el factor humano es muy importante en el diseño de aplicaciones o juegos, tal y como nos demuestra en la siguiente entrevista que le hicimos aprovechando su presencia en el evento Synthesize celebrado el pasado 20 de mayo en Málaga.

¿Cómo empezaste en la programación?... ¿videojuegos?
Como supongo que la mayoría empecé programando en casa con 14 o 15 años por mera curiosidad y por mi aptitud autodidacta, empecé "toqueteando" código y a crear cositas sencillas por mi cuenta, al mismo tiempo que me atraía bastante el aspecto visual, Photoshop, 3DStudio,... todo este batiburrillo de tecnologías y disciplinas artísticas visuales junto con mi afición a los videojuegos hizo que me lanzara a crear mi primer videojuego. De hecho el primer videojuego que realicé lo hice fundamentalmente para mi, es decir para distraerme, lo hice completamente con un paquete de software que era de una empresa española (Hammer Tecnologies) que se llamaba Div Game Studio. Este paquete tenía un lenguaje parecido al C y que te permitía una gestión básica de los gráficos 2D, con el cual hice un videojuego de lucha, de duelos, un "Street Fighter" salvando las distancias claro... y así empezó todo, en casa y por mi cuenta.

Tus primeros paso en el sistema operativo iOS no han estado relacionados con los videojuegos, concretamente fue un programa que se titula 'paintingWalls', que por cierto, supuso un éxito. ¿Cómo surgió la idea de una aplicación de decoración para iPhone?
Esto nació en mi época universitaria, cuando estaba en la facultad con una beca de investigación dentro de un grupo de investigación relacionado con la descripción semántica de contenidos al mismo tiempo que impartía clases en la misma de programación de videojuegos e infografía. Y fue con un compañero del grupo donde empezamos a juguetear con el teléfono (iPhone) y empezamos a programar cada uno por su cuenta enseñándonos lo que cada uno iba haciendo, la cosa empezó como un juego una especie de "pique" hasta que un día dijimos... Esto que hacemos empieza a ser un proyecto serio. Así que ambos empezamos a verlo desde el punto de vista de su publicación sin tener presente el hacer dinero o montar una empresa con ello, pero lo cierto es que poco a poco la idea fue creciendo, empezó a ser más profesional y la gente nos reportaba un feedback muy bueno. La verdad, en su momento la aplicación era original, permitía pintar las paredes de un escenario y/o habitación de formas diferentes y la idea gustó, estuvimos un tiempo en el top 3 de España y en el top 10 de prácticamente todos los países de Europa. Nos faltó entrar en EEUU que es donde se hace dinero de verdad, pero es cierto que amortizamos el tiempo que empleamos.

A diferencia de paintingWalls, New Sokoban, tu primer juego en iOS, es un título donde el proceso de creación, diseño, marketing y comercialización ha sido realizado completamente por ti. ¿Es demasiado esfuerzo?, ¿vale la pena?, ¿sale rentable esta filosofía de desarrollo?
Durante el desarrollo de paintingWalls me aficioné a leer sobre todo publicaciones de desarrolladores indies, y me gustaba mucho su forma de pensar y su forma de abordar el desarrollo de sus juegos. Siguiendo estas pautas de actuación con las que me consideraba bastante alineado, podemos decir que en la primera versión que desarrollé de New Sokoban para el evento DevUp de Barcelona empleé unos cuatro meses, pero esa no era la que a mi me gustaba para que estuviera publicada en la Appstore de cara

El blog de Toni Sala.
Visita su página en:
www.indidevstories.com
Allí Toni explica el desarrollo de sus creaciones de forma muy amena o diserta sobre algunos temas de actualidad en la escena indie.

Desliza el dedo. En el Sokoban original teníamos que mover a nuestro personaje utilizando los cursores del teclado. Aquí este personaje desaparece y seremos nosotros con nuestro dedo directamente quienes movamos las fichas.

al público, y seguí trabajando para esta última tardando un poquito más unos cinco meses en total.

¿Por qué gratuito? ¿Consideras necesario estas estrategias para hacerte un hueco en el mundillo indie?

Entre las razones por la cual hice que New Sokoban fuera gratuito, está el aumento significativo del número de descargas y por lo tanto hacer que llegue a muchísima más gente y penetrar en el mundillo, pero además empieza a ver una corriente dentro del mundo iOS en el cual la publicidad es un modelo de negocio evidente, que cada día funciona más y más al igual que ha funcionado y funciona en otros medios como radio, televisión, internet, etc, y de hecho no me está funcionando mal, a pesar de que New Sokoban no está teniendo el número de descargas deseables, el número de clicks y de impresiones de publicidad si se extrapolase a algunas descargas más sería muy interesante.

El juego está realizado con un conocido framework Cocos2d en el mundillo iOS, ¿Por qué iOS para New Sokoban? y ¿por qué Cocos2D?

iOS, porque tengo un iPhone y estoy familiarizado con el sistema y con la plataforma, y porque partiendo de pocos recursos como desarrollador indepdiente preferí partir de la realización del juego para una única plataforma.

Y Cocos2D, pues en este caso, empecé con el planteamiento de poder realizar mi propio motor para llevar a cabo el videojuego, pero al poco tiempo llegué a la conclusión que esto no era viable. Para un ingeniero informático como yo era algo muy interesante, pero repito que era imposible habida cuenta de mis recursos. Así que empecé a buscar herramientas, y llegué a Cocos2D, pude comprobar que había detrás de ella una comunidad muy activa y cercana, además de bastante documentación al respecto y además es una plataforma fácil de desarrollar y gratuita. Había herramientas que son mejores y son de pago como Unity, que además te permiten la portabilidad a otras plataformas de forma directa, pero la verdad es que no me arrepiento.

Eres Ingeniero en Informática ¿Consideras necesario una formación de base? Hay gente que piensa que esto no es necesario.

Estoy de acuerdo en ese aspecto concreto, la formación universitaria te da unas herramientas concretas para desarrollarte pero creo que un conocimiento real no te da, fuera hay una selva que no se llega a conocer. Por lo tanto no considero indispensable la formación universitaria para desarrollarte como programador indie. Es más, hay mucha gente sin formación viviendo muy bien del mundo iOS sin formación universitario, aunque indudablemente si que suma.

¿Qué recomendaciones darías a alguien que quiere empezar en el desarrollo de videojuegos y que al menos partimos del presunción que esta persona tiene unos conocimientos de programación?

Me gusta esta pregunta, porque estuve hace un tiempo en el Ideame de Zaragoza, que es un encuentro para desarrolladores de videojuegos, sobre todo enfocado para aquellos que empiezan y en una de las charlas estaba una de las personas que más admiro en el mundillo de la creación de videojuegos que es Suarez el autor de Comandos, a quien voy a citar textualmente: “Si quieres dedicarte a la creación de videojuegos, HAZLO”. ¡Y así lo hice! Cuando empiezas es obvio que te equivocarás, que te plantearás mejoras constantes, quizás no hagas dinero, pero HAZLO, y si no tienes habilidad con los gráficos, ayúdate de alguien para poder llevarlo a cabo entre los dos, por lo tanto el consejo es HAZ EL JUEGO.t

¿Qué opinas del fenómeno tipo Angry Birds?

Creo que nadie lo termina de entender del todo, porque si fuera entendible, todo el mundo lo haría. ¿me estás preguntando por la clave del éxito?

En parte sí... ¿crees que quizás esté basado en el don del oportunismo?

No, no creo en la suerte, es como decir “creo en la inspiración pero mejor que me pille trabajando”... yo creo en el trabajo, Además en este caso si investigamos quien es Ryobio, Angry Birds es el videojuego número 53 que han hecho, así que esto no es casualidad, llevaban 52 y en el 53 han dado el campanazo. Llevan mucho tiempo trabajando, empezaron siendo dos universitarios, pero antes de Angry Birds, ya hacían juegos de calidad media alta, lo que pasa que si han sabido encontrar un juego que encaja muy bien con

Juegos
1080 SNOWBOARDING
Nintendo 64
Cambiar el titulo de la cámara:
En la pantalla de titulo presiona
Carreras extra:
Deadly Fall Course:
Dragon Cave Course:
En la Match race, gana cinco carreras en modo duro.
Inicio rápido:
Al inicio de la carrera, mueve el controlador hacia adelante cuando la voz esta a punto de decir Go!.
Jugador de cristal:
En la pantalla de seleccion de personaje (modo Experto) elege a Akari.
Aprieta y entonces . Si lo haces correctamente, podras escoger al jugador de cristal.
Mezclas con la música en las repeticiones:
Empuja la palanca analogica en cualquier direccion durante una repeticion para añadir efectos de mezclas a la musica.
Recuperación rápida de un choque:
Presione cuando hayas chocado.

Pinta tus paredes. El primer trabajo para iPhone de Toni es esta aplicación que aprovecha la cámara del teléfono para captar una instantánea de la habitación sobre la que luego podemos probar diferentes colores y tonalidades de pintura. ¡Muy útil si estás pensando en redecorar tu casa!

la audiencia del dispositivo y sobre todo es de admirar como están gestionando todo el éxito del juego.

¿Nuevos proyectos?

La verdad es que ahora estoy esperando para ver si salen nuevas cosas, he recibido algunas ofertas después de la publicación de New Sokoban, sobre todo colaboraciones. Lo cierto es que a nivel personal estoy planteándome revisar New Sokoban, digo revisar porque es obvio que tiene un punto débil, el aspecto gráfico, es obvio que no atrae a la gente desde esta faceta, así que estoy decidiendo si puedo lavarle la cara con la colaboración de algún artista pues parece que puede tener futuro. Y si no... hacer el juego que originariamente tenía previsto hacer que es un juego basado también en puzzle pero con parte de aventuras y plataforma, se trata de un proyecto bastante más ambicioso.

¿Sólo?

No, esta vez voy a intenta hacerlo como mínimo con otra persona. No ha sido una mala experiencia lo de New Sokoban, pero si que creo que el siguiente paso es el de apoyarme en otras personas.

Si fueras redactor de Retromaniac, y tuvieras que hacer un artículo sobre un desarrollador indie ¿a quién erigirías?

Hombre yo recomendaría precisamente a unos de los ponentes del evento Sinthesize Málaga 2011. Se trata de Luis Medel, lo recomiendo por empatía, porque está en una situación muy parecida a la mía, aunque él está más diversificado, pero hace muy buenos juegos. Y para los lectores desde el punto de vista internacional recomendaría que visitaran la web iDevBlogADay donde publican sus trabajo los mejores desarrolladores indies, en mi caso estoy en lista de espera, y creo que en un par de meses podré empezar a publicar en ella, pero hay desarrolladores indies muy buenos con formas de pensar muy interesantes.

¿Tu perfil como jugador?

Ahora juego muy poco. Juegos casuales de iPhone, no hago ascuas a nada, menos a los de baile juego a todo. Siempre he sido de Nintendo aunque estoy un poco desencantado con la Wii, me he comprado la Xbox y me he enganchado a juegos como Bioshock. Pero siempre he sido de los clásicos de Zelda, Metroid, Mario...

¿Título retro favorito?

R-Type

A pesar de la crisis, hace unas semanas sacaron a la luz unos datos económicos que venían a decir que uno de los tejidos industriales que había subido era el de los videojuegos. ¿Crees realmente que hay futuro como desarrollador independiente?

Creo que lo hay pero hay que ser muy ágil, no hay un futuro indefinido para dispositivo iPhone, porque tarde o temprano saldrá un nuevo dispositivo o plataforma, es más creo que una de las características de cualquier desarrollador indie debe ser su flexibilidad y su capacidad de adaptarse al entorno más actual, sean estos lo que sean. Realmente esto es una ventaja con respecto a las empresas grandes, que son más lentas en este sentido.

Pues nada más Toni, muchas gracias por tu tiempo y dedicación.

De nada, encantado de colaborar con un medio como el vuestro. Ha sido un placer.

New Sokoban
Es gratuito y lo puedes encontrar buscando en la App Store de Apple. Aunque los resultados de descargas no han sido los deseados por Toni, hay que reconocer que el juego es bastante divertido respetando al original al mismo tiempo que se adapta al sistema de pantalla táctil de los dispositivos iOS.

ZONA INDIE

Completa tu ración habitual de juegos independientes...

LESBIAN SPIDER-QUEENS OF MARS

Sistema: Flash
Desarrollador: Auntie Pixelante
Género: Acción
Descarga:
http://games.adultswim.com/lesbian-spider-queens-of-mars-twitchy-online-game.html

Obra de Anna Anthropy (conocida como Auntie Pixelante), una desarrolladora freelance que merece nuestra atención por lo ecléctico y el diseño más que estridente de sus producciones, Lesbian Spider-Queens of Mars (¡toma ya!), es una mezcla de shooter laberíntico en Flash cuyo nombre por alguna extraña razón nos recuerda a ciertas aventuras de Infocom. El último juego de Auntie Pixelante está basado, según su propia autora, en los arcade de los ochenta, y más concretamente en Wizard of Wor (Midway) o Sinistar (Williams), títulos en los que el personaje del videojuego establecía una extraña relación con el jugador, burlándose de él o incluso tratando de provocarle mediante las pantallas estáticas o los samples digitalizados que sonaban por el altavoz.
Gracias a nuestro rayo capturaremos a los esclavos que tratan de escapar En Lesbian Spider-Queens of Mars, nuestros reflejos y velocidad mental serán todas las armas que necesitaremos. Controlando a la reina de las arañas tendremos que evitar que nuestros esclavos escapen del palacio. Para ello contaremos con un pegajoso hilo de seda que al caer sobre ellos quedarán atrapados irremediablemente durante un periodo de tiempo. Tendremos que ser rápidos y pasar sobre ellos una vez envueltos en la tela de araña si no queremos que se liberen y se "cabreen" literalmente, siendo de ese modo más peligrosos y difíciles de atrapar. La meta de cada uno de los niveles es capturar a todos los esclavos y demás enemigos que nos encontremos, lo más rápido que podamos y seguir a la siguiente fase o estancia del palacio.

La dificultad aumenta progresivamente
A medida que avancemos nos encontraremos con nuevos tipos de enemigos que nos pondrán las cosas más difíciles, como por ejemplo los "gladiadores" que nos perseguirán al modo de los fantasmas de Pac-Man, o los "soldados", que poseen un escudo frontal y que por tanto sólo podremos atrapar con nuestras redes desde otros ángulos. Gracias a los simples cambios de escenario y a esta variedad de enemigos con diferentes ataques, el juego posee la suficiente variedad e interés como para no aburrirnos. Genial.

¡Seréis todos míos otra vez!
Gráficamente sorprende por su excelente factura tratando de imitar a esos arcade de principios de los 80. No sólo se han reducido los colores, sino que también se han simplificado los escenarios y los sprites de los personajes que pululan por la pantalla. El manejo es muy sencillo, sólo utilizamos los cursores por lo que el disparo es automático, y la premisa de juego fácilmente asimilable: capturar esclavos, evitar los enemigos y sus distintas formas de ataque y avanzar limpiando la pantalla de los mismos lo más rápido posible, y avanzar hasta el siguiente nivel. Remarcable son los sonidos y la banda sonora, muy psicodélica en conjunción con el diseño, y sobre todo los samples digitalizados que de vez en cuando suenan en nuestros altavoces, y que rápidamente nos recuerdan a los trabajos de Mr. Yak en Llamatron y compañía.

Con todo un título realmente divertido y sencillo de jugar, muy surrealista pero manteniendo los cánones habituales del desarrollo de un videojuego. ¡Más que recomendable!

TEST SUBJET BLUE

Sistema: Flash
Desarrollador: Nitrome
Género: Arcade/Puzzle
Descarga: http://www.nitrome.com/games/testsubjectblue

Tomando lo mejor de muchos arcades de los 80 y dotado de unos gráficos tipo pixel art realmente deliciosos, en el juego nos situaremos en el papel de una pequeña píldora azul que debe recorrer una serie de laberínticos niveles presionado por su creador, un científico toma notas de poca monta. Tendremos que sortear obstáculos, como disparos o enemigos que se mueven, y jugar con los portales de teletransporte que nos llevarán a otras partes de los niveles casi sin darnos cuenta. Nuestra píldora está dotada de un arma, muy útil en algunas ocasiones, pero realmente la mecánica del juego se asienta sobre nuestra habilidad a la hora de esquivar disparos y comprender el funcionamiento de los portales, muy al estilo del Portal de Valve aunque con las evidentes diferencias. Para llegar al final de cada fase antes estaremos obligados a recoger una llave y luego abrir una

especie de cápsula con comida, muy al estilo de los típicos experimentos con ratones.

A medida que avanzamos de nivel, el científico que nos observa desde el exterior (atención al efecto del toque al cristal para llamar nuestra atención), nos pondrá a prueba con nuevos obstáculos y tipos de enemigos, como aquellos dotados con escudos, las minas indestructibles o los cañones rebotadores. Estas novedades son las que le otorgan variedad al juego haciéndolo en nuestra opinión bastante divertido. El manejo es sencillo, sólo nos tenemos que preocupar de los cursores y la barra espaciadora para disparar, y los primeros niveles nos servirán a modo de tutorial. Sin duda este juego de Nitrome, sin ser el mejor, si que ofrece un puñado de horas de diversión y buen gusto, y si además se puede jugar desde cualquier navegador en prácticamente cualquier plataforma actual, mejor que mejor.

VERTEX

Sistema: Windows/PC
Desarrollador: iMoose
Género: Plataformas/Aventura
Descarga: http://www.yoyogames.com/games/128451-vertex-demo-2/download

A los mandos de dos personajes diferentes, cada uno con sus características propias (mayor fuerza, capacidad de salto o potencia de disparo), tendremos que recorrer escenarios coloristas y brillantes repletos de enemigos y obstáculos, y plagados de pasadizos ocultos al final de los cuales nos esperan normalmente sorpresas o el camino correcto para continuar de nivel. Manejamos a nuestro protagonista únicamente con los cursores y

dos teclas para saltar y disparar, y tendremos a nuestra disposición una pantalla de inventario y niveles al modo de un juego de rol. Además podremos visionar un mapa. Durante nuestra aventura hablaremos con otros personajes, descubriremos secretos y tendremos que vencer a los temibles jefes final de fase tal y como mandan los cánones. ¡Para echarle un ojo!

ONIKEN

Sistema: Windows
Desarrollador: Arcaica
Género: Arcade
Descarga: http://www.oniken.net/p/download.html

Oniken es otro de esos juegos arcade que tratan de imitar el aspecto gráfico de los grandes de 8 bits, más concretamente de NES. Sprites estilizados dotados de pocos colores, un par de planos de scroll y movimientos ortopédicos. Todo ello conseguido magistralmente en este pequeño programa que se va desarrollando poco a poco (por ahora cuenta con tres niveles completos y jugables). El juego parece rendir tributo a viejos conocidos como Ninja Gaiden o Shadow Master. Así, controlaremos a un Ninja armado con una katana y sus habituales shurikens mientras nos quitamos de encima a nuestros enemigos.

El juego promete ser difícil y

poner nuestra habilidad a prueba continuamente y además cuenta con bastante variedad en escenarios y situaciones. Deambularemos por un bosque, sobre un tren futurista en marcha, en una fortaleza tecnológica. En fin, Oniken desde luego promete.

NINJA SENKI

Sistema: Windows
Desarrollador: Jonathan Lavigne
Género: Plataformas
Descarga: http://pixeltao.ca

Nos encanta Ninja Senki, desde su aspecto desenfadado que nos recuerda a una GameBoy Color, hasta esas rabiosamente complicadas plataformas tan directas en las que morimos una y otra vez. Somos un ninja, algo rechoncho y cabezón, pero contamos con nuestro poderoso shuriken y el doble salto para derrotar a nuestros enemigos, que van desde otros ninjas hasta fantasmas o monos colgados de árboles. Nuestro objetivo es simple, recorrer los niveles de izquierda a derecha hasta llegar al final y atravesar una puerta que nos dará acceso a la siguiente fase. La dificultad es alta y el juego muy sencillo, pero también resulta gratificante enfrentarse de vez en cuando a los demonios ninja mientras buscamos venganza por la muerte de nuestra amada Kinuhime.

Algunas imágenes de los juegos:
Pixelprospector
http://www.pixelprospector.com

La Abadía del Crimen

Plataforma original: Amstrad CPC | **Año:** 1987 | **Género:** Videoaventura | **Programación:** Antonio Giner | **Sistema/s:** Windows
Descarga: http://www.abadiadelcrimen.com

No sabemos muy bien que pasaría por la cabeza de Paco Menéndez y Juan Delcán cuando en 1987 crearon uno de los programas más importantes del soft español. Siguiendo el relato de El Libro de la Rosa de Umberto Eco, La Abadía del Crimen se convirtió por derecho propio en una de las mejores videoaventuras de la historia.

La mítica Opera Soft acertó de pleno al publicar este juego. Desarrollado en un principio para Amstrad CPC debido a su mayor potencia con respecto al resto de microordenadores del momento, Paco ideó uno de los títulos más enrevesados y complejos para aquella época. La trama maquiavélica y el ambiente genialmente reproducido por la mano de Juan Delcán y sus pixels, hicieron que los 4 colores del CPC lucieran con luz propia como nunca lo habían hecho. El resto de versiones no desmerecieron, y aunque tanto en Spectrum como en MSX se tuvo que optar por una paleta de tan sólo 2 colores, el resultado seguía siendo magnífico, eso sí, en el caso del Spectrum sólo para modelos 128k. En PC también aparecería una versión con voces digitalizadas pero que utilizaba la estridente paleta del modo CGA para los gráficos, con lo que los gráficos desmerecian un tanto. En el juego manejamos a dos personajes simultáneamente, lo que junto a los cambios repentinos del ángulo de la cámara podían despistar a más de uno. Algo de paciencia y hacerse con los controles es necesario si queremos disfrutar plenamente de esta videoaventura.
Para el remake, hemos escogido el trabajo de Antonio Giner, que comenzó en 2001 con una versión para MS-DOS y que desde 2004 hasta 2008 completó la versión Windows con sonido, emulación de modos gráficos, scalines, etc. pero lo más importante es su respeto absoluto al original, trasladando el código línea por línea en un trabajo de chinos dando como resultado una experiencia que dificlmente puede ser más parecida a la versión CPC.

¡Hasta el siguiente número!